

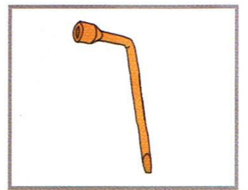
SOLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: NORTHLAND + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 16
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
ANÁLISIS
TITAN QUEST
Capricho de dioses
HALF-LIFE 2
EPISODE ONE
Regreso a Ciudad 17
RISE & FALL
LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS
Héroes a la carta
RUSH FOR BERLIN
Esplendor inesperado
INFORME STARFORCE
Seguridad polémica
REPORTAJE
CRYSIS
Bienvenido al futuro
NÚMERO 16 ESPAÑA 3,95 EUROS
60016
8 421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS CivCity: Roma • Wild Life Park 2 • GTI Racing • Sensible Soccer 2006 • Chrome: Specforce • Air Conflicts
Crown of Glory • Supreme Ruler 2010 • Battle of Europe • Battlefield 2: Armed Fury • Zoo Tycoon 2: African Adventure...

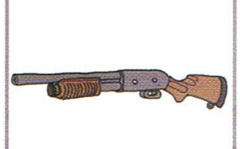


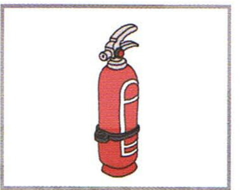
GUÍA DE SUPERVIVENCIA DURANTE DESASTRES

¿Estás preparado? Te sugerimos que revises estas normas de seguridad por lo que pueda pasar...

Armas

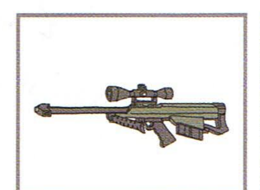

GATO: Silencioso pero mortífero, fácil de usar y discreto.


ESCOPETA: Sólo un cañón, pero infalible en las distancias cortas.

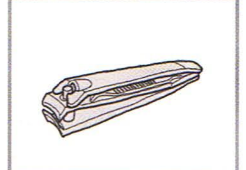

EXTINTOR: Cura a los zombis, apaga fuegos y asusta a los perros.


AK-47: La opción favorita de la Asociación Nacional del Rifle.


LANZALLAMAS: Muy versátil. Útil tanto para churrascar zombis como para asar perritos calientes.


RIFLE DE FRANCOTIRADOR: Acércate más, y más, pero mucho máaasss...


CÓCTEL MOLOTOV: Estos rusos... ¿qué será lo próximo que inventen?


CORTAUÑAS: Un objeto imprevisible en manos de alguien como MacGyver.


LANZAMISILES: La exposición prolongada a los mísiles puede provocar irritación epidérmica, ceguera, disfunción sexual y diarrea.


VENDAS: ¡Mantén limpias las calles de Los Ángeles! Utiliza vendas para evitar que la gente vaya por ahí pringándolo todo de sangre.

Sistema de Amenazas

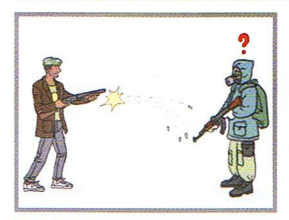
Cuanto más te comportes como un terrorista, más ganas tendrán de matarte la policía y tus conciudadanos. Para evitar su sed de venganza, pórtate bien y ayuda al prójimo.



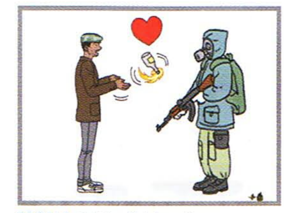


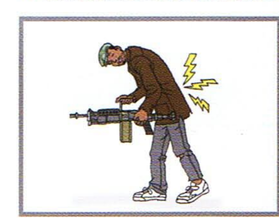


Trucos Armamentísticos


NO dispares a objetivos lejanos con la escopeta.


NO dispares el lanzamisiles cerca de paredes.


REGALA cócteles Molotov a tus terroristas favoritos.

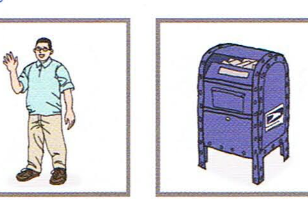

Levanta la artillería pesada doblando las RODILLAS y no la espalda.

¡Zombis! pero, ¿qué demonios es esto?

Cómo identificar a un zombi



ZOMBIS


NO ZOMBIS

Cómo "curar" a un zombi

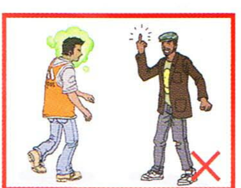

UTILIZA el extintor.


UTILIZA la escopeta.


UTILIZA el fuego.

NO utilices el gato.

NO regales flores a los zombis.


NO utilices lenguaje ofensivo.

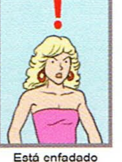
¡Ardillas!


¡Las ardillas son tus amigos peludos! Haz clic sobre ellas para que te den pistas sobre cómo sobrevivir en Los Ángeles.

Iconos

Sobre las cabezas de los personajes aparecerá información acerca de ellos.


Está asustado


Está enfadado

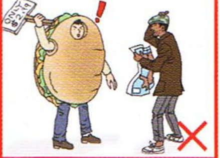
Hablará contigo

Datos sobre la misión

Indicaciones

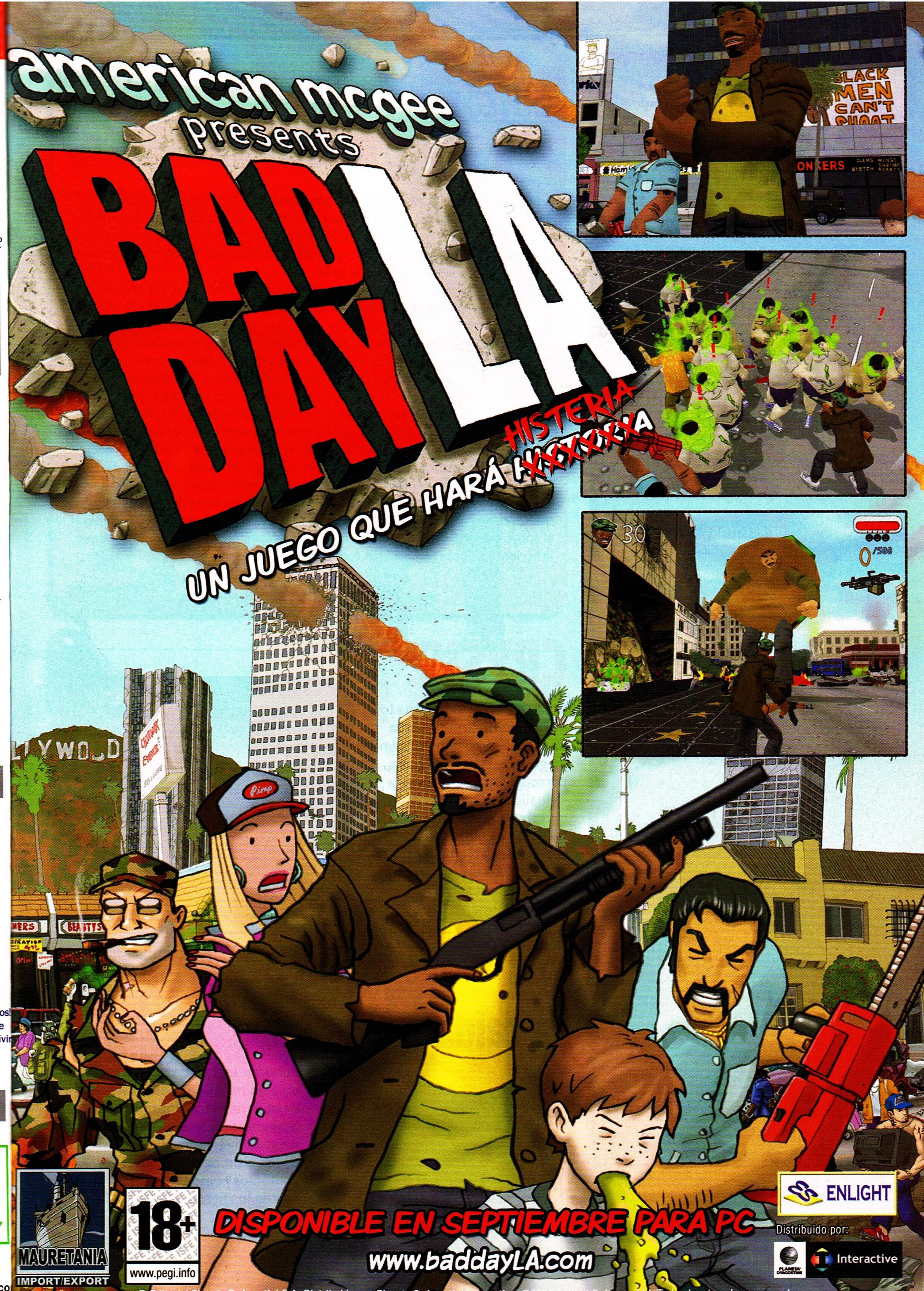
¿Te has perdido? Pide indicaciones utilizando el botón derecho del ratón.


NO preguntes a terroristas.


NO preguntes a civiles enfadados.


PREGUNTA a civiles pacíficos.


PREGUNTA a civiles asustados.



american mcgee presents
BAD DAY LA
UN JUEGO QUE HARÁ HXXXXXXA
HISTERIA
DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE PARA PC
www.baddayLA.com
18+
www.pegi.info
MAURETANIA
IMPORT/EXPORT
ENLIGHT
Distribuido por:
Interactive



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

REDACCIÓN
Xan Pita
x.pita@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Bogo, O. García, D. Gómez, M. González, G. Masnou, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero

CORRECTORA
Esther Bartol

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Elisabeth Ibáñez
e.ibanez@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Maria Giménez

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

CON LA PROTECCIÓN NO SE JUEGA

A finales de mayo un juez federal dictaba sentencia: Sony deberá compensar a los compradores de CD protegidos por un software que se instalaba sin permiso del usuario. Las dos demandas impuestas y los cientos de quejas, que acusaban a la empresa de utilizar técnicas más propias de hackers que de una multinacional con las cuentas claras, llegan así a su fin.
En la actualidad, el PC está viviendo una situación similar. Eso sí, sin demandas. Y es que StarForce, protección polémica donde las haya, ha abierto la caja de Pandora. Los foros se llenan de quejas y acusaciones contra el sistema, al que se apunta como directo responsable de disfunciones en un buen puñado de equipos. Aunque los árboles pueden llevar a más de uno a no ver el bosque, la situación no es tan maniquea como parece. Aquí no hay buenos ni malos. Se entiende, por un lado, el interés de las compañías por blindar sus productos contra esa plaga que es la piratería y, por otro, se comprende la indignación del usuario de software legal ante la muerte prematura de algún componente de su PC. Por no mencionar el hecho de verse forzado a utilizar *cracks* para ejecutar su juego. Es innegable que la política de StarForce con sus detractores, a los que amenaza con demandas basadas no se saben muy bien en qué, es absolutamente desproporcionada y censurable, pero da la sensación, a juzgar por las declaraciones de algunas editoras, que la polémica protección sirve para algo más que destrozar equipos y cuenta con el apoyo de parte importante de la industria. El bien y el mal, pues, que se exilie en la ficción. Porque la realidad, tan compleja, es siempre otra cosa.

La Redacción

En portada

TITAN QUEST

Aparta, *Diablo*. Brian Sullivan nos trae píldoras para la amnesia. Y es que gracias a *Titan Quest* olvidamos las excelencias del clásico de Blizzard. Rol y acción de altura. Prepara tu dedo índice, que de tanto machacar el ratón te quedarás con agujetas.

40



RUSH FOR BERLIN



A Hitler le han cortado el bigotillo con espuma de bomba, pero la Segunda Guerra Mundial sigue su curso. Aquí tienes la guerra de mentirijillas más divertida del momento. *Rush for Berlin* no inventa nada. Aunque... ¿de verdad te importa?

48

HALF-LIFE 2:
Episode One

Freeman es como el castizo: breve y dos veces bueno. La primera expansión episódica de *Half-Life 2* trae lo que te esperabas: acción inteligente y bien contada. Alyx, Gordon y demás insensatos cumplen y nos dejan los dientes largos.

52

CONTENIDOS

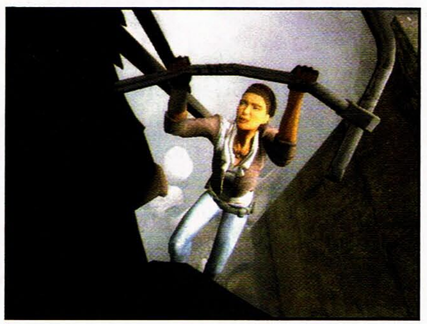
ZONA α

¡Larga vida a Freeman!

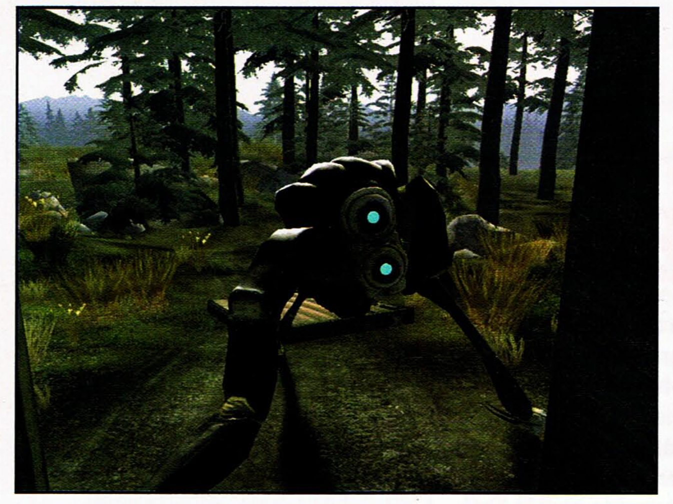
Half-Life 2: Episode Two ACCIÓN

Los temores iniciales de Valve acerca de cuál sería la aceptación de la nueva entrega de *Half-Life* mediante el sistema por episodios se han evaporado: *Half-Life 2: Episode One* encabeza las listas de ventas de medio planeta incluida la más importante, la estadounidense, donde ha desbancado sin apenas despeinarse a pesos pesados de la talla *World of Warcraft* y *Los Sims 2*.

Allanado el camino, todo parece listo para el lanzamiento de *Episode Two* que, si nada lo impide, será estas mismas Navidades. Evidentemente, el mutismo de Valve acerca de lo que nos aguarda en este nuevo capítulo ha sido casi absoluto, limitándose a divulgar nuevas capturas, un tráiler de unos escasos segundos de duración y a unas pocas declaraciones del mandamás de Valve, Gabe Newell. Según éste, Alyx seguirá vivita y coleando y ayudará a Freeman en su misión de entregar el misterioso paquete de los Combine a Eli y Kleiner. Asimismo, los Vortigaunts, una raza alienígena esclava con mentalidad de enjambre, tendrán más protagonismo. En el apartado bélico *Episode Two* incluirá una nueva arma llamada Strider Buster, un nuevo vehículo con el que aplastar mediante ondas a los también nuevos Mini Striders y un multitudinario combate entre aliados y las fuerzas Combine. También habrá un nuevo modo multijugador, aunque no han trascendido más detalles al respecto.


Habrá nuevos tipos de enemigos, entre ellos los Mini Striders.

El arma de gravedad tendrá una nueva funcionalidad.


Las nuevas localizaciones estarán basadas en lugares auténticos.


De nuevo abundarán los rompecabezas basados en la física.

Ojo por ojo

Joint Task Force ESTRATEGIA

Fidelidad. Éste es el principal objetivo que tienen entre ceja y ceja los desarrolladores de Most Wanted Entertaiment. *Joint Task Force* contará con reproducciones exactas del armamento, vehículos y equipamiento militares gracias a los acuerdos firmados con varios fabricantes oficiales de material para el ejército. "La colaboración con fabricantes de equipamiento militar significa que podemos dar más realismo a *Joint Task Force*, lanzando el que, según mi opinión, es el juego de guerra moderno más realista hasta la fecha", explica Mike Horneman, director general de HD Publishing BV.

La acción de *Joint Task Force* acontecerá en 2007. Ni Estados Unidos ni las Naciones Unidas ni la OTAN son capaces de controlar los numerosos combates que acontecen en zonas estratégicas de todo el mundo. Para sofocar este crecimiento bélico los líderes de occidente crean la Joint Task Force para luchar contra varios regímenes opresivos en el mundo. La batalla empezará en otoño de 2006.

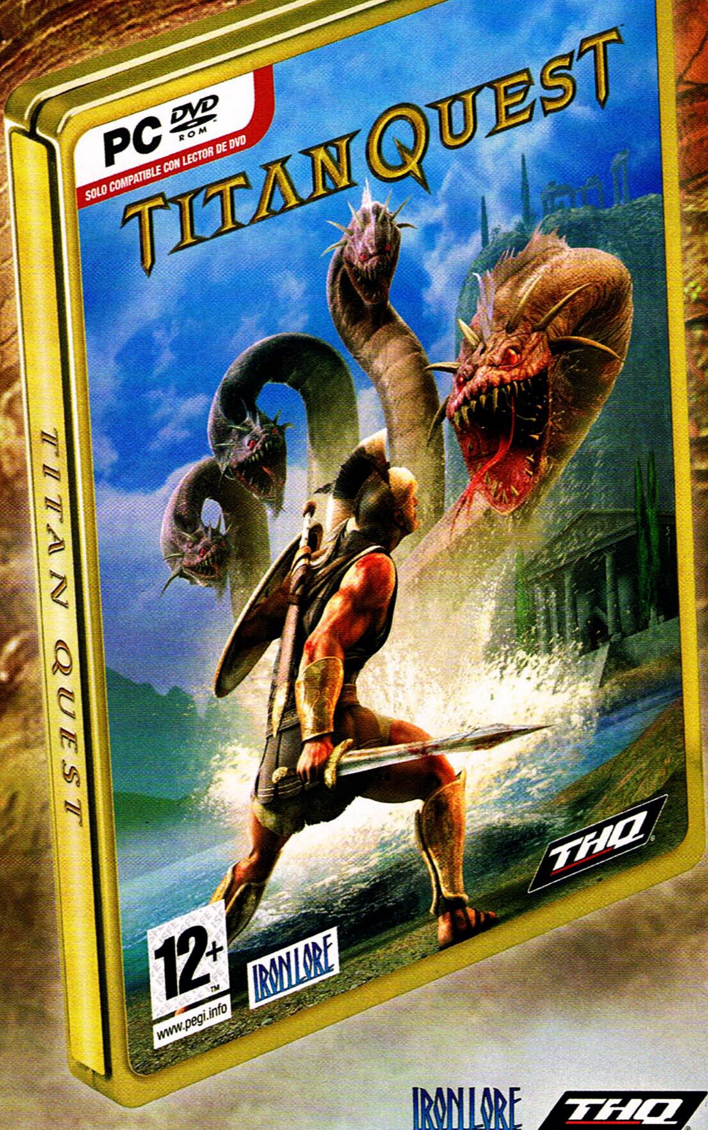

El juego incluirá edificios destructibles y condiciones metereológicas cambiantes .

CONCURSO

TITAN QUEST

Deja de rogar a los dioses. Sabemos que te mueres por ser uno de los 20 pecadores que se haga con **una copia de lujo de *Titan Quest* y su póster correspondiente**. En nuestra infinita bondad, te concedemos el deseo siempre y cuando respondas a esta pregunta y tengas **un pelín de suerte**.





IRON LORE THQ

¿Cómo se llama el diseñador jefe de *Titan Quest*?

- ☐ Brian Sullivan
- ☐ Mike Hammer
- ☐ Dave Navarro

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ____________________ Código postal __________

Provincia ____________________ Teléfono __________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá reci
birse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 d
agosto e indicar "Concurso *Titan Quest*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la res
puesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de agosto y los nombres d
los ganadores aparecerán en la revista de septiembre.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protecció
de Datos de Carácter Personal, informamos a los qu
contesten nuestra encuesta de que los datos que no
faciliten serán incorporados a un fichero automatizad
responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningú
concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer s
derecho a acceder, modificar o cancelar esos dato
puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., cal
Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

D. GÓMEZ

CONTRA LA CORRIENTE

Windows Vista y los videojuegos

Desde la aparición de Windows 95 y DirectX en 1995, Microsoft no se preparaba para una revolución similar. El nuevo Windows Vista (disponible a principios de 2007) se presenta como el sistema operativo de los videojuegos, y para ello Microsoft ha fusionado su división de software lúdico para PC con la de Xbox 360. Esto significará además que Xbox Live y su GamerTag estará abierto también a los usuarios de Vista. De entrada, Windows Vista requerirá de una potente tarjeta gráfica para poder sacarle todo el partido a su nuevo escritorio tridimensional (Aero) y al no menos nuevo DirectX 10. El Explorador de Windows se convertirá en el Game Explorer para permitirnos controlar todos nuestros juegos, pudiendo agrupar el acceso a actualizaciones, control paterno, sitios web relacionados, etc.

El nuevo DirectX 10 está en la base del revolucionario Windows Vista, puesto que su arquitectura interna ha sido totalmente renovada. De hecho, no será compatible con las anteriores versiones, sino que necesitará una capa de software para emularlas. Esta ruptura, sin duda un fastidio, permitirá no obstante que DirectX corra a un nivel inferior, quitando carga a la CPU, y trabajando en mayor sintonía con el hardware, mediante una arquitectura unificada que dará a las GPU más protagonismo. Se habla, incluso, de que las GPU puedan ayudar también con cálculos de física, inteligencia artificial, animaciones, etc. En definitiva, se avecinan grandes cambios para los videojuegos de PC que se ejecutan en Windows. Toca prepararse mental y económicamente para un nuevo sistema operativo, un nuevo DirectX y nuevas GPU y, por supuesto, juegos.





Puro fútbol

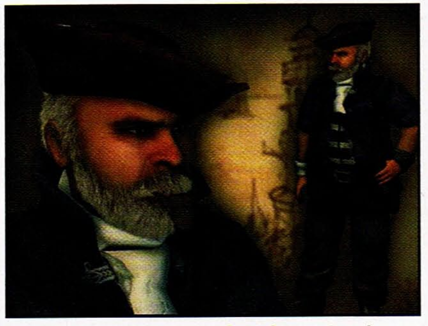
Pro Evolution Soccer 6 DEPORTES

¿Se puede mejorar la perfección? Los desarrolladores de Konami creen que sí. Con ese fin, demostrarlo, lanzarán la sexta entrega de la mejor saga futbolística jamás concebida, *Pro Evolution Soccer*. Una de las máximas prioridades de la compañía japonesa ha sido pulir y perfeccionar la inteligencia artificial de los jugadores. Ahora éstos correrán astutamente al hueco cuando no tengan la posesión del balón, ejecutarán con precisión sus pases para continuar el ataque y se enfrentarán con mayor picardía tanto a los movimientos del jugador como a los del ordenador. *Pro Evolution Soccer 6* incluirá además nuevos equipos licenciados y nuevos modos de juego, como un desafío internacional con el que llevar a tu país a la victoria a través de una serie de rondas y torneos. Además, un modo "Random" (Aleatorio) te permitirá jugar partidas rápidas con unas condiciones de partido al azar. También regresará la popular Liga Master, en la que no sólo deberás ganar partidos, sino enfrentarte a todas las vicisitudes que pueden envolver el mundo del fútbol.

La isla misteriosa

Dead Reefs AVENTURAS

La compañía rusa Streko Graphics se encuentra en pleno desarrollo de *Dead Reefs*, una misteriosa y oscura aventura gráfica en primera persona ambientada en el siglo XVIII. La trama te sitúa en el papel del ingenioso investigador Amadeo Finvinero, enviado por el rey a una isla apartada con el fin de descubrir al responsable de una serie de inquietantes asesinatos. En total, 40 minutos de escenas cinemáticas y más de 16 personajes distintos con los que interactuar. *Dead Reefs* estará listo en noviembre de 2006.



Las elecciones del jugador afectarán a la resolución del juego.

ZONA α

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

¡Desvirtualízate!

Ironía. De un arte (¿o quedamos en llamarlo simplemente entretenimiento?) como el nuestro, que se hizo famoso con un juego en el que el señor Pac debía devorar pastillas (primero blancas, años más tarde de mil colores) evitando el contacto con los fantasmas (ayer, hoy y siempre, sábanas blancas); en fin, de ese arte más pronto que tarde debíamos esperar una noticia como ésta: se ha inaugurado una clínica capaz de desintoxicarnos de los juegos.

Ironía. El videojuego, ese arte (también industria) capaz de crear más psicópatas por minuto que el fundamentalismo religioso o político; capaz de crear más adicción que la comida basura, el consumismo occidental y la televisión digital, analógica y la que quede por inventar; ese hijo del siglo XX también conocido como Gran Mal del Nuevo Milenio, tiene ya quien lo combata. Genial. De hecho, cualquier adicción debe ser combatida. Repitamos, cualquiera.

Fin de la ironía. En pleno fervor por los juegos online, hay gente aquí o en Corea que (mal)gasta sus tardes y casi todas sus noches en ser alguien que nunca será: terroristas o miembros del ejército, caballeros o demonios. Todos luchan. Todos mueren. Todos resucitan. De ahí la adicción. El final siempre está a una partida de distancia. Por el camino poco se aprende, por allí llega el verdadero drama. Si de esa aventura el jugador obtuviese alguna recompensa mayor que la sonrisa satisfecha de quien ha reventado una cabeza o alcanzado una riqueza sin igual, es probable que esa clínica abierta en Ámsterdam sólo fuera un proyecto rechazado y no una necesaria realidad.





Cumpleaños feliz

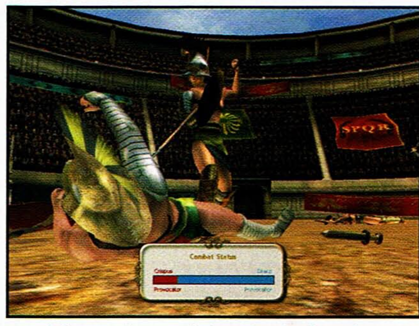
Tomb Raider: 10º Aniversario — AVENTURAS

Hubo otras seis entregas, pero ninguna de ellas logró igualar la calidad y la inventiva del primer y genuino *Tomb Raider*. Con motivo del décimo aniversario de la publicación de tan significativo juego, Eidos publicará una versión conmemorativa titulada *Tomb Raider: 10º Aniversario*. Todavía se halla en proceso de desarrollo y no verá la luz hasta otoño de 2006. Los responsables de darle vida serán los británicos de Crystal Dinamics (artífices del reciente *Legend*, la última y excelente entrega de la saga). Larry Sparks, directivo de Eidos, asegura que "*Tomb Raider: 10º Aniversario* es un título único para conmemorar los diez años transcurridos desde el debut de Lara y la saga *Tomb Raider*, que no atraerá sólo a los seguidores de la franquicia, sino también a nuevos públicos". ¿Detalles? Ni uno. Apenas un vídeo de dos minutos no oficial, de contrastada autenticidad, y que circula por Internet para el deleite de los muchos y muchas fans de Lara. En las imágenes se aprecia lo bien que luce el primer *Tomb Raider* con gráficos de última generación.

Ciudad de ciudades

Heart of Empire: Rome — ESTRATEGIA

Construye y controla uno de los imperios más grandes de toda la historia. Tras *Beach Life* y *Monopoly Tycoon* los desarrolladores de Deep Red siguen a lo suyo, a la gestión con todo lujo de detalles. Su última obra se llama *Heart of Empire: Rome*. A lo largo de 14 extensas misiones deberás construir y administrar la capital romana, atender todas las necesidades de sus habitantes, desde alimentarlos a divertirlos, para finalmente ganar influencia política con un fin claro: el poder. *Heart of Empire: Rome* saldrá en enero de 2007.



No faltarán las tradicionales luchas de gladiadores en el Coliseo.


CONCURSO
RUSH for BERLIN
PC DVD
RfB
Rush for Berlin
12+
DEEP SILVER
Nos negamos a que **uno de los mejores juegos** de estrategia bélica de los últimos meses no dé **guerra en tu casa**. Así que hemos reunido al alto mando y pactado un armisticio hasta que respondas. **Uno de los 20 juegos** que sorteamos **puede ser tuyo**.
Virgin PLAY
DEEP SILVER
Rush For Berlin © 2005 KOCH Media. Publicado bajo licencia de Deep Silver, una división de KOCH Media GmbH. Todos los derechos reservados. GameSpy y el diseño del logo "Powered by Gamespy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Todas las demás marcas comerciales y logos son propiedad de sus respectivos dueños.
¿Qué conflicto bélico se recrea en *Rush for Berlin*?
☐ La toma del peñasco de Perejil ☐ Las Guerras Clon ☐ La Segunda Guerra Mundial
Nombre y apellidos
Domicilio
Población Código postal
Provincia Teléfono
E-mail
Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona
BASES DEL CONCURSO
• Para participar en este concurso, tu carta deberá reci
birse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 d
agosto e indicar "Concurso *Rush for Berlin*" en el sobre
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la res
puesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de agosto y los nombres d
los ganadores aparecerán en la revista de septiembre.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protecció
de Datos de Carácter Personal, informamos a los qu
contesten nuestra encuesta de que los datos que no
faciliten serán incorporados a un fichero automatizad
responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ningú
concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer s
derecho a acceder, modificar o cancelar esos dato
puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., call
Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Sombras en Egipto

The Shadow of Aten ▪ AVENTURAS

Aún queda una eternidad para que *The Shadow of Aten* salga a la luz (no lo disfrutaremos hasta 2008). En cualquier caso, no es un impedimento para que el juego de Silicon Garage Arts ofrezca un aspecto magnífico. Protagonizado por un investigador llamado Allan Scott, este juego de aventuras y acción en tercera persona te trasladará al Egipto de los años 30. La muerte en extrañas circunstancias de un agente secreto inglés en la capital egipcia te llevará a descubrir una serie de conspiraciones políticas relacionadas con la posible invasión de Egipto por parte de los alemanes.



Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Marzo 2007
2	Company of Heroes	Estrategia	Septiembre 2006
3	Bioshock	Acción	Mediados 2007
4	Enemy Territory	Acción	Otoño 2006
5	Supreme Commander	Estrategia	Principios 2007
6	Prey	Acción	Verano 2006
7	Crysis	Acción	Finales 2006
8	Command & Conquer: Tiberium Wars	Estrategia	Por determinar
9	Alan Wake	Aventura	Por determinar
10	Neverwinter Nights 2	Rol	Septiembre 2006
11	Hellgate: London	Rol	Por determinar
12	The Witcher	Rol	Mediados 2006
13	Unreal Tournament 2007	Acción	Principios 2007
14	World of Warcraft: The Burning Crusade	Online	Finales 2006
15	Stranglehold	Acción	Finales 2006

EN POCAS PALABRAS

Algo grotesco

Desde luego no es ambición lo que les falta a los desarrolladores germanos de Silent Dreams. Su nuevo título *Grotesque: Heroes Hunted* pretende alcanzar los resultados creativos de juegos como *Fable*, *Baldur's Gate* o *Gothic*. Rol en estado puro que saldrá a finales de año.



Recopilatorio irreal

¿Te perdiste alguna de las múltiples entregas de la saga *Unreal*? No te preocupes, Midway te las trae todas juntas en un recopilatorio. *Unreal Anthology* incluirá *Unreal* (incluida la expansión *Return to Na Pali*), *Unreal II: The Awakening*, *Unreal Tournament* y *Unreal Tournament 2004*.

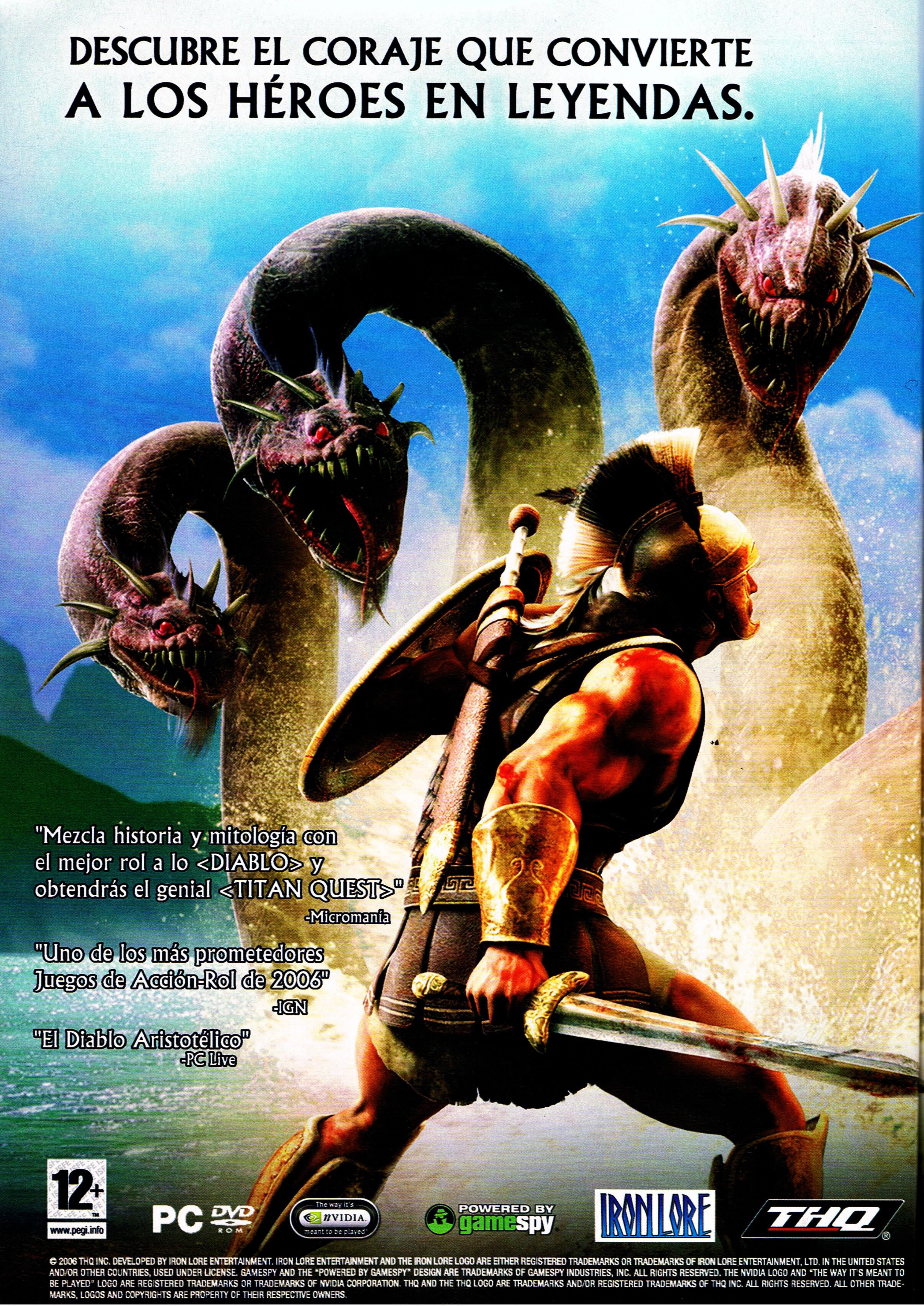
Un factor a tener en cuenta

CellFactor: Combat Training es un juego de acción en primera persona ambientado en un gigantesco complejo industrial. El título de Immersion Games incluirá un surtido elenco de protagonistas (todos ellos con características mejorables) y una gran cantidad de armas tradicionales y experimentales.

Ningún problema

Una puntualización acerca de la noticia sobre *Armed Assault* del mes pasado. Los "problemas" de copyright de Bohemia Interactive con *Operation Flashpoint* no son tales. En realidad Codemasters adquirió los derechos sobre el nombre del juego pagando a la compañía checa una suma de dinero que no ha transcendido.



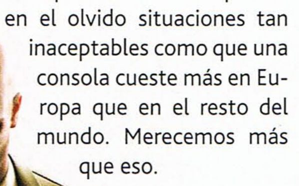

DESCUBRE EL CORAJE QUE CONVIERTE A LOS HÉROES EN LEYENDAS.
"Mezcla historia y mitología con el mejor rol a lo <DIABLO> y obtendrás el genial <TITAN QUEST>"
-Micromanía
"Uno de los más prometedores Juegos de Acción-Rol de 2006"
-IGN
"El Diablo Aristotélico"
-PC Live
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
The way it's nVIDIA meant to be played
POWERED BY gamespy
IRONLORE
THQ
© 2006 THQ INC. DEVELOPED BY IRON LORE ENTERTAINMENT. IRON LORE ENTERTAINMENT AND THE IRON LORE LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF IRON LORE ENTERTAINMENT, LTD. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES, USED UNDER LICENSE. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE NVIDIA LOGO AND "THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED" LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF NVIDIA CORPORATION. THQ AND THE THQ LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

X. PITA

LOS OTROS

Europa importa

Ya iba siendo hora. Después de soportar con estoicismo retrasos, ausencia de títulos y precios abusivos, parece que, al fin, el mercado europeo comienza a ser importante para desarrolladores y editores. Al menos, eso se desprende de las declaraciones hechas por Matt Lee, diseñador de Microsoft que trabaja en la división Xbox. "Japón es un mercado muy importante para nosotros y allí tenemos que trabajar duro", declara, "aunque no es necesariamente el mercado más importante para el videojuego hoy en día". Según Lee, el mercado nipón, además de ser más pequeño que el estadounidense o el europeo, raya la saturación. Y añade: "El gran campo de batalla para nosotros (y para todos) va a ser Europa". Durante muchos años hemos sido tratados como jugadores de segunda, así que es lógico que nos abracemos al escepticismo. De todas maneras uno no puede evitar intuir en las palabras del desarrollador ciertos cambios para nuestro mercado. Aunque tampoco debemos perder la perspectiva. España sigue siendo un país que influye más bien poco en la industria. La prueba la tenemos con la escandalosa falta de lanzamientos para Xbox 360. Juegos como los nuevos *Sensible Soccer* y *Hitman* han sido incomprensiblemente descartados, maniobra que los jugadores de la consola de Microsoft sencillamente no acaban de comprender. Por eso son los primeros en demandar cambios sustanciales. Puede que a partir de ahora queden en el olvido situaciones tan inaceptables como que una consola cueste más en Europa que en el resto del mundo. Merecemos más que eso.





Aventura sin fin

Neverwinter Nights 2 ROL

Tiempos difíciles para Atari. En vista de los pésimos resultados económicos de la histórica desarrolladora, Infogrames, su propietaria, ha empezado a vender los derechos de publicación de algunos de los títulos más esperados de Atari. Primero fue *TimeShift* y ahora se habla de *Neverwinter Nights 2*. ¿Afectará esta medida al lanzamiento de tan esperado título? Aún es demasiado pronto para saberlo, pero los antecedentes no son nada halagüeños: desde que pasara a manos de Vivendi Universal *TimeShift* acumula meses de retraso. Con todo, los detalles que han salido a la luz sobre la anhelada secuela apuntan al optimismo.

Cimentado a partir de las normas del universo *Dungeons & Dragons*, *Neverwinter Nights 2* incluirá una trama más profunda, un desarrollo enormemente inmersivo del personaje protagonista, gráficos imponentes y una experiencia multijugador expansiva. A lo largo de la aventura del jugador ampliará no sólo su experiencia personal, sino también su estatus político, subiendo peldaños dentro de la sociedad de Neverwinter. *Neverwinter Nights 2* debería salir a la venta en septiembre de este año.

Los combates apoteósicos también estarán presentes en esta esperada secuela.



Pronto podrás desembarcar en un mundo que le restará horas a tu vida ordinaria.

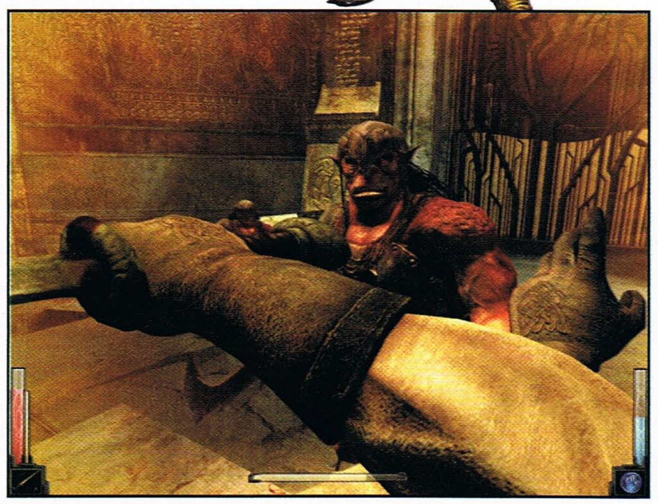
Magia potagia

Dark Messiah of Might & Magic ACCIÓN/ROL

Mucho se ha hablado de las bondades gráficas de este juego, de su espectacular sistema de hechizos, de su elenco de personajes o de su desarrollo abierto, pero, ¿qué hay del rasgo diferencial que suele distinguir a los buenos juegos de rol de los malos? ¿Qué hay de la trama? Si bien en la pasada edición de la E3 se desveló parte del argumento, no ha sido hasta ahora que UbiSoft ha contado el cuándo, cómo y por qué de esta nueva entrega del universo de *Might & Magic*. En *Dark Messiah*, encarnas a Sareh, el joven aprendiz de Phenrin, un poderosísimo mago. Phenrig te crió con un solo propósito: enseñarte las artes de la magia y la guerra. Tu aventura empezará en la ciudad de Stonehelm, hogar del mago Menelag, amigo de tu maestro. La misión: ayudar a Menelag y a su sobrina, la bruja Leanna, a recuperar la Calavera de las Sombras, un artilugio antiguo y poderoso, lo único que queda de Sar Elam, el primer y más poderoso mago que ha existido jamás. Aunque no estarás solo, un ejército de zombis también busca el premio gordo. Por supuesto, no conviene que tus putrefactos enemigos te tomen la delantera. Con el sello de Arkane Studios (padres del imperfecto pero entrañable *Arx Fatalis*), *Dark Messiah of Might & Magic* llegará a las tiendas, muy pronto, en septiembre.



Nunca antes un *Might & Magic* había ofrecido tanta acción.



***Dark Messiah* utiliza el eficaz y depurado motor gráfico de *Half-Life 2*.**



La imaginación de los chicos de Arkane Studios parece no tener límites.

Desde el país del frío

The Antikiller ACCIÓN

Aquí sólo lo conocemos unos pocos, pero en la lejana Rusia se ha convertido en todo un éxito. *The Antikiller*, el juego, se basa en el film homónimo que ha cosechado un gran éxito en su país. La película, a su vez, está basada en la novela del ruso Danil Koretsky, un antiguo policía, hoy famoso escritor entre los suyos. El juego de la desarrolladora ND Games cuenta la historia de Korenev (Fox para los amigos), un investigador que al salir de la cárcel descubre dos cosas: sus amigos han sido asesinados y la ciudad donde vive está siendo asolada por las bandas criminales. Aquí empezará una cruzada para reestablecer la paz a su manera. Juego de acción en tercera persona, *The Antikiller* constará de diez misiones con una mecánica que recordará a los inimitables *Gran Theft Auto*.



Además de Korenev, el juego contará con la participación de otros dos protagonistas.

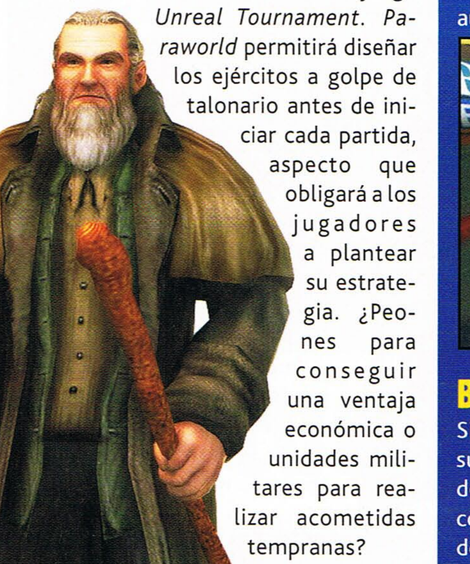
ZONA β

Parque Jurásico

Paraworld ESTRATEGIA

Tras la larga espera, todo está listo para que este mismo mes de agosto *Paraworld* llegue a las estanterías. Para los que aún no lo sepan, el juego de Sunflowers cuenta la historia de tres facciones en guerra en un mundo ficticio donde los humanos conviven con dinosaurios y otras criaturas prehistóricas. Los Norsemen de estilo europeo, los Dustriders de estilo egipcio y los Dragonclan, claramente inspirados en la cultura asiática. Cada facción dispondrá de sus propias características y unidades únicas.

Una de las principales diferencias de *Paraworld* respecto al resto de juegos de estrategia en tiempo real del mercado radicará en un apartado multijugador elaboradísimo. Hasta 8 jugadores podrán enfrentarse entre ellos en los modos Deathmatch, Defender y Domination, este último basado en el juego *Unreal Tournament*. *Paraworld* permitirá diseñar los ejércitos a golpe de talonario antes de iniciar cada partida, aspecto que obligará a los jugadores a plantear su estrategia. ¿Peones para conseguir una ventaja económica o unidades militares para realizar acometidas tempranas?



***Paraworld* incluirá unidades de combate realmente gigantescas.**



Habrá más de cuarenta tipos de dinosaurios distintos.



Siete mares

700 km^2 de superficie (desde los puertos de Róterdam o Hamburgo hasta las islas tropicales Phi Phi), 8 barcos reales distintos (incluida la recreación del mismísimo Titanic), 40 misiones para un solo jugador... *Ship Simulator 2006* convertirá tu PC en un auténtico yate.



Bienvenido al paraíso

Si el nombre de Benoït Sokal no te parece suficiente reclamo, toma nota. Alrededor de 250 lugares que visitar, 60 personajes con los que interactuar y más de 25 horas de juego. *Paradise* es una de las aventuras gráficas tradicionales que más ilusiones han despertado entre los aficionados.



Fútbol al milímetro

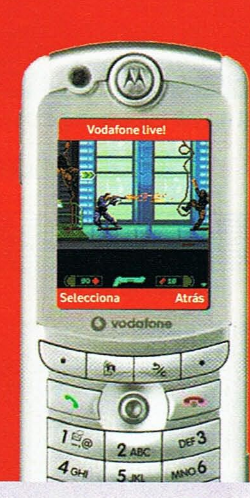
La nueva entrega de la saga *Football Manager* será más ambiciosa que nunca. Espera a leer las credenciales que presenta: la posibilidad de realizar y recibir cesiones, un tutorial a prueba de tontos, el sistema de cazatalentos y un mayor nivel de interacción con los jugadores, entre otros ingredientes muy adictivos. La batalla de los mánagers de fútbol empieza pronto y promete ser apasionante.



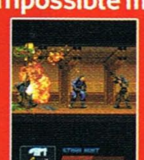


¡Junta todos los diamantes!

¡Descárgate los mejores juegos en tu móvil!

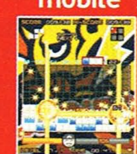


Mission: Impossible III



COD: MI3

Lumines mobile



COD: LUMINES

King Kong



COD: KONG

Block Breaker



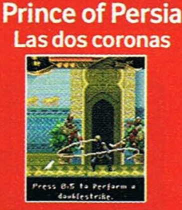
COD: BBD

Asphalt: Urban GT 2



COD: GT2

Prince of Persia Las dos coronas



COD: CORONAS

En tu móvil Vodafone live!

Descárgatelos entrando en tu Menú:

Vodafone live! > Videojuegos o enviando JUE CÓDIGO al 521



Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.



D. NAVARRO

PC CONFIDENTIAL

Al calor del infierno

Es lógico que Woody Allen mandara al infierno a los medios de comunicación en *Desmontando a Harry*. En ocasiones los periodistas somos expertos en fomentar esa práctica que muchos niños aprenden con Astérix: la cizaña. Bajo el sofisticado disfraz de análisis ocultamos una caterva de alarmismos que podrían resucitar al capitán del "yu-yu", Nostradamus. Ahora le ha tocado la china a Take Two. Recientemente aireaba sus malos registros económicos (sí, pérdidas, a pesar de haber incrementado sus ingresos) y los cronistas de todo el mundo aprovechaban para pintar un *annus horribilis* a toro pasado y sin remilgos. En el lote de desgracias apuntaban el escándalo del Hot Coffee, el cierre de oficinas, el balance económico, claro, e incluso un incendio. Periodistas todos preocupadísimos por el futuro de Take Two, que en su piel de cordero escondían fauces de lobo. ¿Informaban? Claro, pero eso de acumular fallos propios de la compañía con polémicas generadas por otros y aderezarlo con accidentes puede quedar la mar de resultón, pero se me antoja improductivo, feo, de mal gusto.

Da la sensación de que se le está dando crédito a lo más alejado de la información veraz: el gafe, el mal fario y todas esas sandeces. Estúpidas supersticiones capaces sin embargo de abortar proyectos y destruir puestos de trabajo.

EA tiene apetito

Electronic Arts ha adquirido la compañía desarrolladora con base en Virginia, Mythic Entertaiment, responsable del celebrado *Dark Age of Camelot* y actualmente en plena elaboración de *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Con esta operación el líder del sector se asegura una mayor presencia en el mercado de los títulos multijugador masivos online.



Dark Age of Camelot **aún dispone de una enorme comunidad de jugadores.**



Un mito erótico

Día a día los videojuegos y todas sus partes implicadas gozan de una mejor aceptación entre la opinión publica. Una prueba: la aparición de Nightsong, la protagonista de *Spellforce* en las páginas de la revista para caballeros MAN. La sesión nos muestra el lado más humano y erótico de la heroína, sin espada y con muy poca ropa. De momento la respuesta mayoritaria ha sido la esperada, una sonrisa. Con todo, en los foros encontrarás alguna opinión contrariada. Para gustos, colores.

Core Design cambia de propietario

El grupo Rebellion ha llegado a un acuerdo con el grupo Sci Entertainment para adquirir el equipo humano y los activos físicos de Core Design. Jason Kingsley, consejero delegado y director creativo de Rebellion, no ocultó su entusiasmo. "El estudio de desarrollo Core es uno de los más célebres de la historia de la industria inglesa y estamos encantados de haber llegado a este acuerdo con Eidos".



Tomb Raider, **el mayor logro de Core Design.**

Los más vendidos

ESPAÑA

1. Heroes of Might & Magic V
2. Los Sims 2: Decora tu familia
3. Guild Wars: Factions
4. Los Sims 2: Abren negocios
5. Los Sims 2
6. Guild Wars: Factions - Ed. Coleccionista
7. ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
8. FIFA 06
9. Los Sims: Ed. Deluxe Classics
10. World of Warcraft

ESTADOS UNIDOS

1. Guild Wars Factions
2. World of Warcraft
3. The Elder Scrolls IV: Oblivion
4. Los Sims 2
5. Rise of Nations: Rise of Legends
6. The Sims 2: Decora tu familia
7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
8. The Sims 2: Abren negocios
9. Age of Empires III
10. Battlefield 2

REINO UNIDO

1. Guild Wars: Factions
2. Los Sims 2: Abren negocios
3. Championship Manager 2006
4. Los Sims 2
5. The Elder Scrolls IV: Oblivion
6. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
7. Football Manager 2006
8. World of Warcraft
9. ESDLA: La batalla por la Tierra Media II
10. Age of Empires III

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de mayo.

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías este mes de junio. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



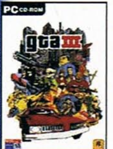
CHROME SPECFORCE
Editor: Take Two
Precio: 19,99 €
Puntuación: 6
www.specforcethegame.com



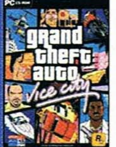
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.codegame.info/web/ficha.php?id=76



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
Editor: THQ
Precio: 44,95 €
Puntuación: 6,5
www.fullspectrumwarrior.com/fsw2



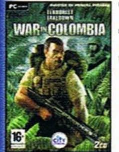
GTA III
Editor: Take Two
Precio: 9,99 €
Puntuación: 8
www.rockstargames.com/grandtheftauto3



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Editor: Take Two
Precio: 9,99 €
Puntuación: 10
www.rockstargames.com/vicecity



RAGDOLL KUNG FU
Editor: Puntosoft
Precio: 9,99 €
Puntuación: 5
www.ragdollkungfu.com



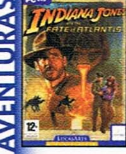
TERRORIST TAKEDOWN: WAR IN COLOMBIA
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 5
www.city-interactive.com/index.php?page=war_in_colombia

PLATAFORMAS

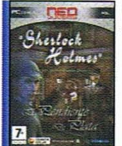


VECINOS INVASORES
Editor: Activision
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5
www.overthehedgegame.com

AVENTURAS

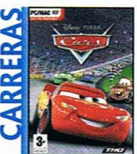


INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
Editor: Activision
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.lucasarts.com/games/indianajones

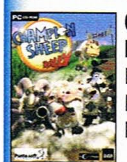


SHERLOCK HOLMES Y EL PENDIENTE DE PLATA
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: 5
www.nobilis-iberica.com

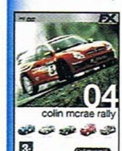
CARRERAS



CARS
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.carsvideogame.com



CHAMPION SHEEP RALLY
Editor: Puntosoft
Precio: 9,99 €
Puntuación: 5
www.championsheep.com

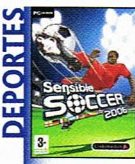


COLIN MCRAE RALLY 04
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.fxinteractive.com



FAST LANE CARNAGE
Editor: Puntosoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.punto-soft.net

DEPORTES

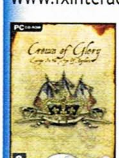


SENSIBLE SOCCER 2006
Editor: Codemasters
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
es.codemasters.com/sensiblesoccer2006

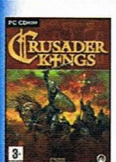
ESTRATEGIA



AMERICAN CONQUEST: EDICIÓN DE ORO
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7
www.fxinteractive.com



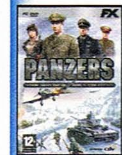
CROWN OF GLORY
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.west-civ.com



CRUSADER KINGS
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es



HOTEL GIANT
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 9,99 €
Puntuación: 5
www.nobilis-iberica.com



PANZERS
Editor: FX Interactive
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.fxinteractive.com



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR
Editor: Virgin Play
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7
www.riseandfallgame.com



RUSH FOR BERLIN
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.rushforberlin.com



SUPREME RULER 2010
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7,5
www.supremeruler2010.com



TITAN QUEST
Editor: THQ
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.titanquestgame.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Editor: Vivendi Universal
Precio: 29,99 €
Puntuación: 8
www.worldofwarcraft.com

ROL



GOTHIC COLLECTOR
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8
www.worldofgothic.de



GOTHIC II GOLD EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 8
www.worldofgothic.de



SPELLFORCE COLLECTOR EDITION
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8
spellforce.jowood.com

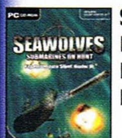


TOTALLY NEVERWINTER NIGHTS
Editor: Atari
Precio: 19,99 €
Puntuación: 9
nwn.bioware.com

SIMULACIÓN

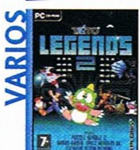


AIR CONFLICTS
Editor: Puntosoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: 6,5
www.punto-soft.net



SEAWOLVES
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.x1software.com

VARIOS



TAITO LEGENDS 2
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.taitolegends2.com



BREAKING 360
Editor: Puntosoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.punto-soft.net



CRYSIS

¿Quién dijo crisis?

En la **primavera de 2004**, justo cuando sólo se podía hablar de *Half Life 2* y *Doom 3*, **una compañía novata se hizo escuchar**. Su propuesta se llamó ***Far Cry*** y el eco de su voz ha perdurado durante años. Los tiempos han cambiado, pero ***Crysis*** viene a rescatar su espíritu: **tecnología punta y acción de primera**.

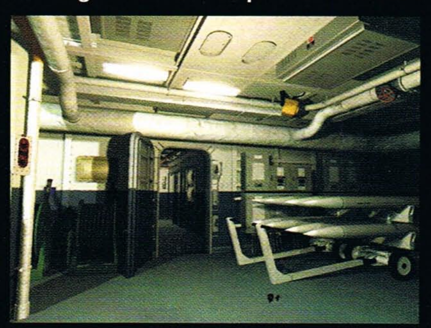
POR M. GONZÁLEZ

Acostumbrados como estaban los jugadores a entornos industriales y cerrados, a pasillos de luz intermitente, la irrupción de *Far Cry* supuso todo un soplo de aire tropical para el género. Los mejores títulos van ligados a escenas que quedan para siempre grabadas en la retina. Y en el caso de la obra de Crytek, muchos recordarán el momento en que salíamos al exterior, la primera visión de un universo amplio y abierto, capaz de representar un entorno natural como nunca se había hecho antes.

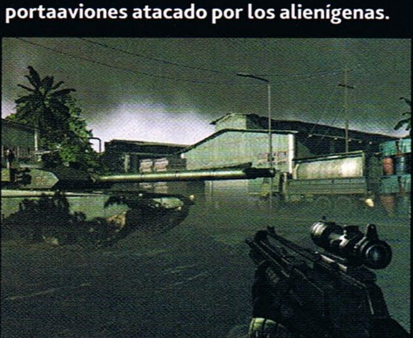
El salto gráfico fue de vértigo, ya que se trató del primer título capaz de enseñarte qué podía dar de sí DirectX 9. Claro que si sólo se hubiera conformado con tomar la estética de una película interactiva, ahora no estaríamos hablando de este juego. El factor diferencial, lo que hace que nos detengamos en *Far Cry*, se llama libertad de acción (envidiable), mecánica de combate más táctica que arcade (brillante), la inteligencia artificial de unos enemigos capaces de cazarte sin compasión


Sólo algunas armas incorporarán linternas o láseres de mirilla roja.


Los alienígenas pronto contraatacarán para amargarte la existencia.


Uno de los niveles transcurrirá en un portaaviones atacado por los alienígenas.


La Corea del Norte a la que te enfrentarás se ha convertido en una superpotencia.


El control de los vehículos será de lo más sencillo para que no te líes.

(inteligente) y una física que nada tiene que envidiar a *Half-Life 2*.

Ya era hora de que la compañía volviese a asomar su brillante sesera en el mundo del software, y vistos los resultados, vaya manera de hacerlo. Fue una de las estrellas indiscutibles de la última E3 gracias, en gran parte, al poderío del nuevo motor CryEngine2.

Jack Mamais, responsable tanto del diseño de *Crysis* como de *Far Cry*, nos acompaña por nuestro recorrido por el juego y no pone cortapisas a nuestras preguntas. Tiene claro que este título va a suponer un paso adelante para el género "potenciando la personalización del protagonista y las armas y aumentando las opciones y posibilidades tácticas". De hecho, pretenden que "los jugadores disfruten de la experiencia más inquietante de su vida y que sientan que sus elecciones influyen en ella".

El aspecto fotorrealista de la selva impresiona más aún cuando el juego está en movimiento

Al parecer los programadores de Crytek están empeñados en recrear una película en movimiento en tu ordenador, y basta con echar un vistazo a las imágenes que acompañan a este reportaje para comprobar que no exageran ni un poquito. Las consolas de nueva generación necesitarán estirar la genealogía para ponerse a su altura.

El aspecto fotorrealista de la selva es sencillamente espectacular, pero impresiona más aún cuando el juego está en movimiento. Hemos visto, por ejemplo, cómo una ráfaga de ametralladora hacía que los árboles cayeran al suelo partidos por el punto en el que habían impactado las balas. Y todo con un realismo que resulta incluso difícil de creer. Eso combinado con unos gráficos 3D fotorrealistas consigue un efecto más allá de lo efectista: una física cien por cien fiel a la realidad. En efecto, lo que podrás ver en *Crysis* haría las delicias de Newton, como explica Jack Mamais: "Los jugadores dejarán pisadas en el terreno, romperán ramas a su paso, los árboles y los arbustos serán completamente interactivos con las explosiones e impactos de bala. El terreno también será deformable y algunas estructuras mayores como edificios también serán alterables físicamente".

Rectificar es de sabios

Uno de los pocos fallos atribuibles a *Far Cry* era un argumento algo insípido. En Crytek han tomado nota y han preparado un guión de lujo para su nueva apuesta. Serás el teniente Jake Dunn, soldado de los Delta Force. Tu ubicación: una imaginaria isla del Pacífico en la que un meteorito de origen desconocido acaba de impactar. La trama tiene lugar en el futuro, en un hipotético 2021 en el que Corea del Norte es una potencia militar, así que, para acabar de liarla, sus tropas han llegado a la isla


Las transiciones día-noche tendrán su impacto en la jugabilidad.


Desde este portaaviones se planeará la invasión de la isla.

antes que los norteamericanos. En primera instancia Jake tendrá que lidiar con los soldados norcoreanos, pero poco a poco descubrirás que hay algo más en la isla. El misterioso meteorito resultará ser nada menos que la avanzadilla de una invasión extraterrestre... Adivina quién tendrá que pararles los pies.

La selva será tan realista que te creerás dentro de la película *Depredador*.

En el campo de la jugabilidad, *Crysis* progresará por la senda iniciada en *Far Cry*, acción táctica y libertad de movimientos. Así nos lo confirmó Mamais: "Hemos añadido la posibilidad de cambiar de uniforme y modificar el arma de forma que el jugador tenga varias estrategias para resolver el escenario". Para potenciar la sensación de estar viviendo una experiencia no lineal, Jack Mamais nos aseguró que los niveles respetarán la filosofía de *Far Cry*. Es decir, prepárate para una buena ración de espacios abiertos, entornos libres para la exploración del jugador. Además, nuestras elecciones a la hora de resolver determinadas situaciones tendrán consecuencias no sólo en la misión presente sino en las siguientes.

Vamos a armarla

En el terreno de las armas tal vez el elemento más destacable sea las completas opciones de configuración. Aparte de poder practicar el tuning con tu arma añadiéndole silenciadores o mirillas, podrás cambiar a varios tipos de munición... todo en tiempo real. El armamento comprenderá futuristas rifles del ejército norteamericano y norcoreano. El comportamiento de las armas

Los ases de Crysis

Te resumimos las cartas escondidas con las que Crytek pretende imponerse a otras propuestas del género de nueva generación: una física inigualable, unos gráficos fotorrealistas, el armamento del futuro reconfigurable en combate, una inteligencia artificial que asusta y los espacios abiertos y naturales que ya impresionaron en *Far Cry*.

1. La física

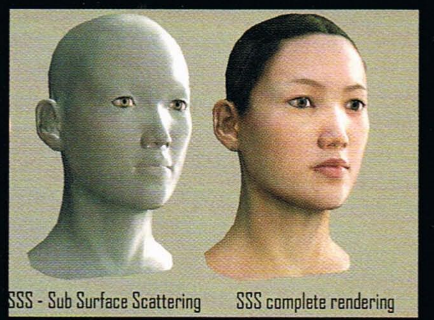
Sencillamente será de otro nivel: ramas que se parten, árboles que se desploman, edificios que se vienen abajo, todo un elenco de ecuaciones al servicio de un realismo que va más allá de tumbar simples barriles.



2. Los gráficos

Desde los rostros de los enemigos a la iluminación realista, las sombras sin dientes de sierra o el fotorrealismo patente de la selva, DirectX 10 y Shader 4.0 demostrarán de qué son capaces de la mano de Crytek.





La IA transmitirá sus emociones a través de la expresión facial.

LOS DATOS BÁSICOS

Una batería de preguntas rápidas y respuestas veloces con un objetivo: que Jack Mamais, el diseñador jefe de *Crysis*, despeje cualquier duda sobre los aspectos clave del juego.

PC LIFE: ¿El protagonista camina solo o en compañía? ¿Podrá dar órdenes?
JACK MAMAIS: En ocasiones formará parte de un escuadrón, pero no podrá dar órdenes.
PCL: ¿Cómo está implementado el sistema de vida?
J.M.: Mediante un sistema de regeneración automática. No habrá botiquines.
PCL: ¿Existe algún elemento de RPG en el juego?
J.M.: No, excepto la posible existencia de un inventario.
PCL: ¿Se podrá grabar la partida a placer o habrá puntos de guardado?
J.M.: Esta vez, ambos.
PCL: ¿Cómo funciona el modo de sigilo?
J.M.: Con un medidor de alerta similar al de *Far Cry*.
PCL: ¿Cuántos niveles incluirá el modo para un jugador? ¿Cuál es su extensión?
J.M.: 15 niveles. La extensión máxima de un nivel es de 4 kilómetros cuadrados.
PCL: ¿Qué hay del multijugador?
J.M.: Hemos desarrollado un nuevo modo de juego que incluye el uso de la economía y un sistema de avance de habilidades.

humanas será completamente realista, así como la detección de daños en los cuerpos de tus enemigos. La nota exótica la pondrán los extraterrestres con su arsenal de otra galaxia. Además, contarás con una amplia gama de vehículos (jeeps, tanques, helicópteros, etc.) y algunos accesorios como paracaídas o jetpacks.

En su día estuvimos a punto de pedir el honoris causa para la inteligencia artificial *Far Cry*, así que por la de *Crysis* teníamos que preguntar a Mamais. Y él es contundente: "Para empezar no habrá más enemigos como los trigenos, que se limitaban a abalanzarse contra ti. Todos tendrán una inteligencia táctica, que les permitirá cooperar entre ellos, analizar el terreno, descubrir las marcas dejadas por el jugador y moverse según el ruido que escuchen".

Sin duda alguna, estamos ante el título estrella del horizonte compatible. La única nota negativa es el tiempo que nos queda de espera hasta que podamos instalarlo en nuestro disco duro.


Aunque cuentes con aliados, no podrás darles órdenes.


Las granadas y explosiones dejarán su marca en el terreno.

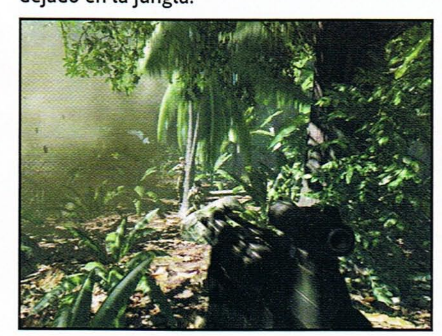
3. EL ARMAMENTO

Crytek te ofrecerá la oportunidad de retocar tu arma en tiempo real: conectar silenciadores, mirillas, cambiar el tipo de munición... Y también habrá vehículos y sugerentes complementos de alta tecnología.



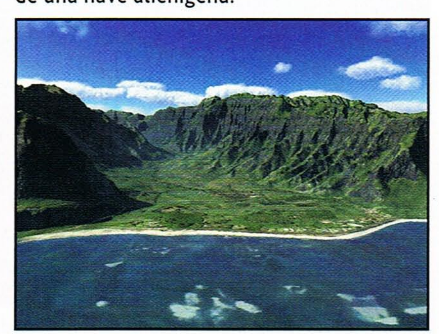
4. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En *Crysis* los norcoreanos y los alienígenas te lo pondrán más difícil que nunca, siendo capaces tanto de trabajar en equipo como de seguir el rastro que has dejado en la jungla.



5. LOS ENTORNOS

Más de 15 niveles de entre 1 y 4 kilómetros cuadrados que incluyen desde junglas impenetrables a la cubierta de un portaaviones, pasando por paisajes puramente industriales o el interior de una nave alienígena.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Plastic Reality Technologies • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Septiembre

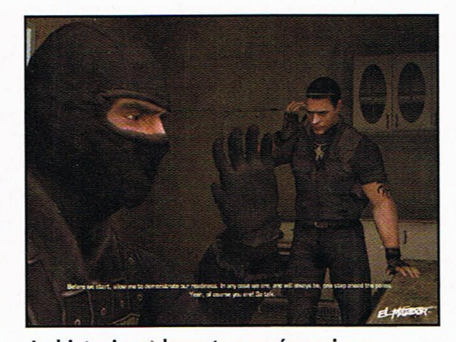
EL MATADOR

Olvídate de los cuernos, el capote y el traje de luces. Por si alguien se había llevado a confusión, *El matador* **nada** tendrá **que ver con la tauromaquia**. Eso sí, necesitarás templanza, porque tus **enemigos** van a embestir **con más peligro que un miura**.

POR S. SÁNCHEZ

El juego empezará con una interesante presentación. Alégrate, porque el departamento antidroga te invita a la preparación de un asalto al cuartel general de un cartel sudamericano. Esa raza inmunda, el chivato, hace su trabajo y los agentes caen como sostenes en una corrida de Jesulín. No queda otra que contratar los servicios de otro tipo de profesional con manga ancha a la hora de actuar.

Dispondrás de un arsenal que ni los Delta Force.



La historia se desentramará gracias a múltiples escenas de vídeo.

Estos saltitos llevan el inconfundible aroma de Max Payne.

Ocasión ni que pintada para que entre en escena Victor Corbet, el protagonista del juego, algo así como el señor Lobo (véase *Pulp Fiction*) de la DEA. Corbet, para que te hagas una idea, compartió clases de "Paz y justicia en el mundo" con Chuck Norris, Charles Bronson, George Bush y Ronald Reagan. Ahí es nada.

FÍSICA Y QUÍMICA

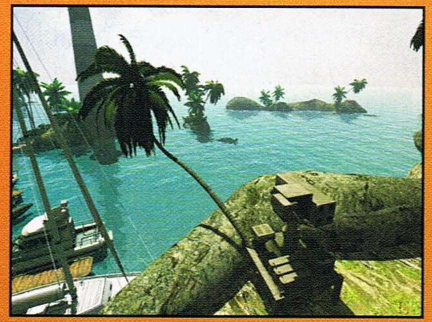
El Matador está planteado como un juego de acción táctica en tercera persona, aunque no está totalmente descartado que se pueda jugar también en primera. En él deberás combatir a la red de narcotraficantes Escorpio a lo largo de unas 15 misiones. Y ahí se acabará todo, porque no va a haber apartado multijugador.

El aspecto gráfico del juego será de los que deslumbran gracias a un motor gráfico que viene a mejorar el *engine* marca de la casa y utilizado en el anterior título de Plastic Reality, *Korea: Forgotten Conflict*. Aunque de gráficos no vive exclusivamente un motor, y por ello incorporará también lo último en física. Su criatura, Typhoon 2, se encargará de, según sus artífices, recordarnos a *Half-Life 2* en todo su esplendor. Tanto es así que los checos han afirmado que nadie que haya jugado a la obra maestra de Valve se sentirá decepcionado en este aspecto. En realidad, nadie que tenga un equipo potentísimo, porque ya avanzamos que *El matador* va a ser un juego de lo más exigente en cuanto a requisitos.

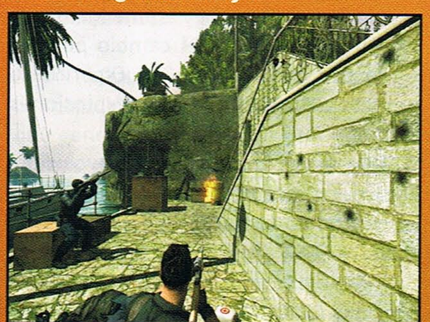
Quizá hayas leído en alguna parte que lo nuevo de Plastic Reality podría enmarcarse en la acción con toques de sigilo. Tras haber probado una versión temprana de *El Matador*, creemos más acertado dejarlo sólo en acción. Cierto es que en algunos momentos tendrás que pasar desapercibido si no quieres acabar como una hamburguesa. De hecho, incluso está previsto que incluyan un indicador de amenaza para que tus cantadas no lleguen a los oídos de esos genios que deciden qué canción representará a España en



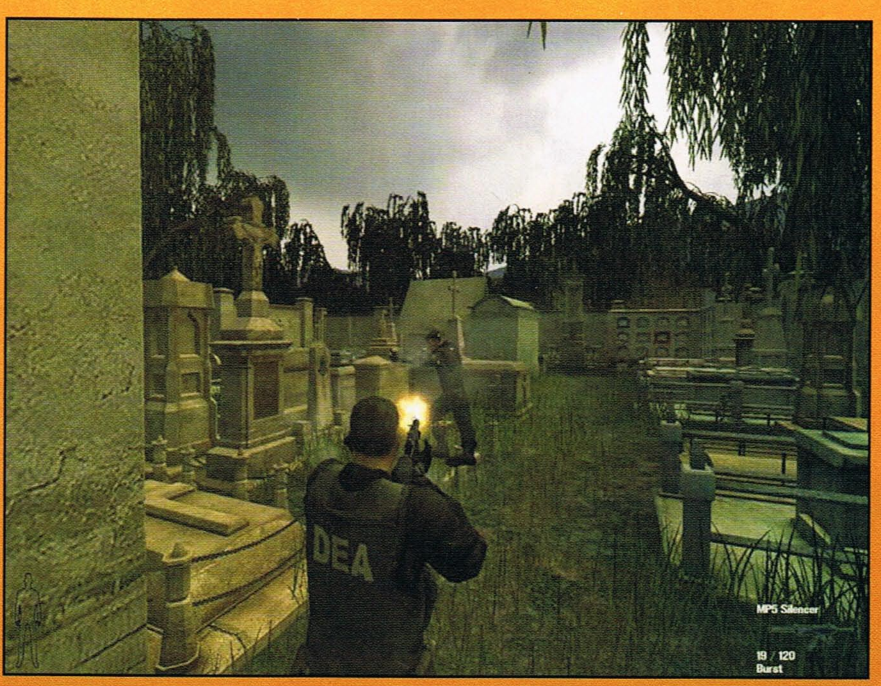
Cuando uses el "tiempo bala" no te asustes si se pone todo borroso. Tus gafas están bien.



No te confundas: esto que estás viendo no es otra imagen de *Far Cry*.



Nada de mudanzas, casi todos los elementos del escenario podrán ser destruidos.



Todo parece indicar que el juego será exclusivamente en tercera persona.

SUMA DE PERSONALIDADES

Tras un breve psicoanálisis, hemos encontrado hasta tres personajes ilustres en la difícil personalidad de Victor Corbet. Aunque, seguramente, tú tengas algún otro en mente...

SAM FISHER

Empecemos por *Splinter Cell*. Victor recuerda al sigiloso, práctico y bien dotado Sam Fisher en sus aventuras de alta definición.





HITMAN

También corren por sus venas la frialdad y el pulso impasible del calvo más elegante de la tribu de los asesinos virtuales.

MAX PAYNE

Por último, sólo tienes que ver saltar a Victor en las escenas a cámara lenta para acordarte del viejo Max. Cuánto lo echamos de menos.



Eurovisión. En cualquier caso, más temprano que tarde vas a tener que liarte a balazo limpio. En cuanto a la jugabilidad, añadir que no esperes ser el Rambo del siglo XXI en su cruzada particular contra los responsables del tráfico de veneno. Si algo nos ha sorprendido de este juego es que su forma de entender el realismo tiene una base férrea: el cuerpo humano no está hecho para detener balas.

Viva la inteligencia

Será muy fácil morir en este juego, quizá demasiado para tu gusto. Pero aquí será donde entrará en juego el mítico "tiempo bala" de *Max Payne*. En este caso, no esperes novedades: podrás hacer que por un determinado tiempo todo se mueva en cámara lenta. La ventaja también es de sobra conocida: dispondrás de más tiempo de reacción y, por tanto, tus errores podrán ser corregidos mientras uses esta especie de habilidad especial. Es justo decir que Corbet no va a estar siempre solo. En varios escenarios contará con la ayuda de compañeros de la DEA y otros personajes que tratarán de frenar a sus enemigos. Incluso en un momento determinado del juego, le harán de chofer para que el héroe pueda concentrarse en eliminar a los malos en una de esas míticas fases de artillero. Recuérdalo bien, Victor Corbet puede ser el mejor guerrero del mundo virtual, pero todavía no se ha sacado el carné. Así que olvídate de conducir en este juego.

Nadie que haya jugado a la obra maestra de Valve se sentirá decepcionado

Por último, destacar que se está trabajando a conciencia para que *El matador* sea un juego recordado por la inteligencia artificial de los enemigos. Si bien hay juegos que se esfuerzan en mejorar el trabajo en equipo y otros que se empeñan en que cada individuo se comporte de forma racional según las circunstancias. Aquí se trata de lograr un equilibrio entre esos dos conceptos. Es decir, podrás esperar cualquier cosa de unos enemigos, que se adaptarán completamente a la situación en la que se encuentren. Unos malos que, además, se apoyarán en sus compañeros cuando estén disponibles y que, en su criminal soledad, combatirán de forma inteligente. Sin jugársela, vamos.

Lo esencial

A SEGUIR... En el saturado campo de la acción, una compañía con poca experiencia en el género tiene que sacar adelante un juego ambicioso. Y *El Matador* lo es.

A MEJORAR... Ante la imposibilidad de llevar vehículos y la ausencia de modo multijugador, sería recomendable afinar el nivel de dificultad del juego.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Avalanche Studios • EDITOR: Eidos • DISPONIBLE: Septiembre

JUST CAUSE

Desde Estocolmo, tierra de **bajas temperaturas y buenos juegos**, llega uno de esos títulos **sin complejos** que bien podría acabar siendo **un bombazo o un petardo** de a peseta. Acepta la invitación de Avalanche: **un mundo inmenso** donde casi todo es posible.

POR A. BIURRUN



Rico en su mejor pose a lo Antonio Banderas en *Desperado*.



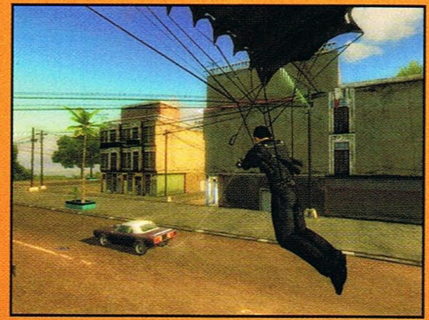
Las acrobacias salvajes impregnarán el juego de principio a fin.

La última vez que Eidos se metió en el terreno de las revoluciones en forma de videojuego se llevó un tortazo memorable. *Republic: The Revolution* era un título tan cargado de ideas notables como imperfecto. Complejo, difícil y, al final, un fiasco en términos de éxito comercial. Quizá por eso, *Just Cause* es justamente lo contrario. Una revolución nada seria y tremendamente exagerada en la que el cambio político en la isla caribeña de San Esperito se produce a ritmo de disparos, explosiones y acrobacias imposibles.

"Éste es un juego sobre la revolución. Encarnas a Rico Rodríguez y tu trabajo es comenzar una revolución", explica Dax Ginn, productor del juego. El parecido de Rico Rodríguez con Antonio Banderas en películas como *Desperado* o *El Mexicano* no es casual. La acción tiene el mismo tono exagerado e irreal que las películas de Robert Rodriguez. Y eso es, precisamente, lo que evita que el mayor gancho del juego acabe convirtiéndose en un obstáculo para la jugabilidad.

Un mundo enorme

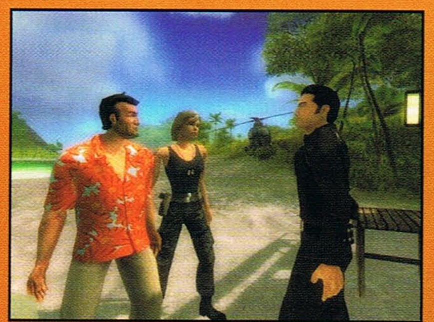
El gancho no es otro que un inmenso mundo virtual sin parangón en ningún otro título. Una superficie ininterrumpida de más de 1.000 kilómetros cuadrados de junglas, montañas, ciudades, pueblos, mar y playas. Lo que podría resultar demasiado vasto como para ser jugable –como demuestran, por ejemplo, algunos de los mapas de *Battlefield 2*– se soluciona gracias a un par de *gadgets* del protagonista y al tono fastuoso que domina el juego y que permite integrarlos sin que chirríen. Uno es la pistola-arpón que lanza un cable con el que el protagonista puede engancharse a cualquier vehículo que se mueva por tierra, mar o aire. El otro es un paracaídas de infinitos usos con el que el protagonista se mantiene en el aire mientras es arrastrado por un vehículo. Es la forma de trasladarse con rapidez por un mundo de juego que es "30 veces el tamaño de San



La pistola arpón y el paracaídas son sus mejores herramientas.



Si está al alcance de tu vista, es accesible. Así de sencillo.



Rico y sus agentes de apoyo comienzan la necesaria revolución.



Atención: más de cien vehículos a disposición del protagonista.

Andreas. Utilizamos un motor de juego de creación propia, Avalanche Engine, que genera de manera procedimental el mundo de juego". Sin duda, el aspecto más sorprendente de la demostración es la lejanía del horizonte y el hecho de que puedes alcanzar cualquier punto que puedas ver en pantalla, sin importar dónde esté. Un logro tecnológico que, según Avalanche, estará presente en todas las versiones del juego.

Revolución o muerte

El motivo que lleva a Rico, agente de la CIA, a la Isla de San Esperito te sonará más que un disco de Los Beatles. El corrupto gobierno local está coleccionando armas de destrucción masiva y ha llegado el momento de derrocarlo. Para ello, el jugador cuenta con el apoyo de dos agentes de campo –que son los que le proporcionan objetivos y los medios necesarios en cada misión– la posibilidad de utilizar más de 100 vehículos diferentes y un total de 25 armas en línea con el espíritu enloquecido de *Just Cause*.

Es evidente que *Just Cause* debe mucho en términos de jugabilidad a la serie *GTA*

La trama principal consta de 21 misiones que, según Dax, pueden abordarse en cualquier orden. Para lograr derrocar al gobierno, Rico tiene que conseguir variar el equilibrio de fuerzas en la zona. Dichas fuerzas políticas no son sólo las del gobierno, sino que participarán otras facciones presentes en el juego como carteles de droga o las guerrillas que se oponen al dictador. El control sobre las distintas áreas de juego se consigue aniquilando a la oposición por el viejo sistema de disparos y explosiones. Conforme el protagonista va consiguiendo izar su bandera en distintas localizaciones, aumenta su reputación y consigue el apoyo de otros bandos que se manifiestan en personajes no jugables capaces de perder el colodrillo por Rico. No hay control sobre ellos, pero esta dinámica permite que las batallas vayan creciendo en intensidad y escala.

Es evidente que *Just Cause* debe mucho en términos de jugabilidad a la serie *GTA*. Sin embargo y a tenor de lo visto en la presentación, no parece que vaya a tener la misma profundidad de juego. El número de misiones, contando las secundarias, se acerca a las trescientas, pero la tónica general parece ser la de matar a alguien o volar algo en mil pedazos. El próximo mes de septiembre veremos lo que da de sí la revolución de Avalanche Studios.

AVALANCHE STUDIOS

Estocolmo, aparte ser la capital sueca, tiene mucho que decir en la historia reciente de los videojuegos. Lo cierto es que se trata del hogar de desarrolladoras como Dice o Starbreeze, artífices de títulos tan notables como *Battlefield* y *Las crónicas de Riddick*, respectivamente. Juegos que, por cierto, se encuentran en el currículo de algunos de los integrantes de Avalanche. Fundado en 2003 por Christopher Sundberg y Linus Blomberg, en estos tres años el estudio no ha malgastado el tiempo: aparte de crear su propio motor gráfico, ha desarrollado *Just Cause* para cuatro plataformas diferentes. Además, trabaja en otros proyectos aún sin anunciar y hoy por hoy es el mayor desarrollador independiente de Suecia.



Lo esencial

A SEGUIR... Más de 1000 kilómetros cuadrados de enorme e ininterrumpido mundo virtual. Libertad de movimientos y acción sin descanso. Un héroe con auténtico *look* de macarra latino.

A MEJORAR... No nos queda claro si detrás de las explosiones, tiros y carreras habrá algo más que echarse a la boca.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Enlight Software • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Septiembre

BAD DAY L.A.

American McGee no sólo pretende **ir de niño malo**, sino que puede permitírselo. Las rentas generadas por su éxito *Alice* dan para eso y mucho más. **En lugar de lanzar otro bombazo**, McGee ha preferido **rendir tributo a la serie B**. Valiente que es el hombre.

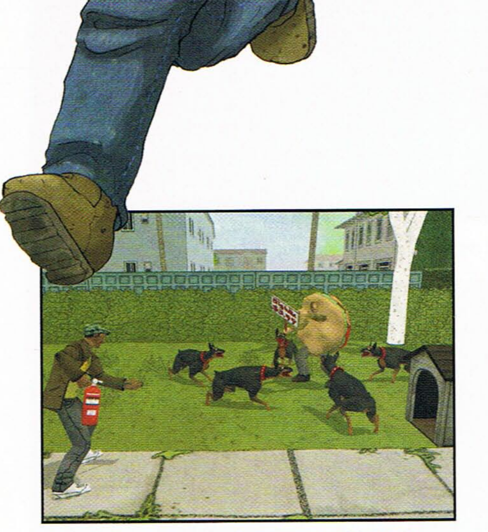
POR S. SÁNCHEZ

Si las imágenes que ilustran este avance ya chocan por su estilo poco ortodoxo, la experiencia de jugar a la nueva criatura de McGee es impactante. Es casi inevitable soltar un "qué rayos es esto" nada más empezar a moverte por el primer escenario del juego. La escena introductoria de *Bad Day L.A.* sirve como aviso de lo que te espera. Algo así como una locura hecha videojuego barnizada con un humor macabro que posiblemente no todo el mundo sepa apreciar. Este juego va de catástrofes en la sobrevalorada ciudad de Los Ángeles y de cómo un vagabundo, Anthony Williams, se verá implicado en todas ellas convirtiéndose en el nuevo antihéroe americano.

MALAS COMPAÑÍAS

A partir de aquí podrás esperar de todo. En sus constantes esfuerzos por ponerse a salvo, Anthony tendrá que decidir si ayudar a los demás ciudadanos o bien escapar del lugar con malas artes. Eso implica que como buen samaritano podrás usar las herramientas y objetos que encuentres, como extintores o botiquines, en beneficio de la ciudadanía. Pero si lo prefieres, puedes noquear o incluso aniquilar con todo tipo de armamento a los que se interpongan entre tú y el punto más alejado de la catástrofe. En realidad todo lo que concierne a la libertad de decisión quedará limitado a tus actos, porque en lo que respecta a los escenarios van a ser bastante lineales. Eso sí, repletos de diálogos y situaciones absurdas.

Como las desgracias nunca vienen solas, a Anthony se le unirán hasta cuatro compañeros que a simple vista no llamarías ni para limpiarte la bicicleta. También es cierto que las apariencias engañan. Apunta: un niño enfermo que con sus vómitos radioactivos ahuyentará a todo aquel que se te acerque con malas intenciones, un hispano asido a su sierra mecánica, una rubia con la capacidad de atontar y, oh sorpresa, un militar con aires de Rambo que tendrá cierta tendencia a la destrucción indiscriminada. Todo esto junto hará de *Bad Day L.A.* un cóctel original.



Por el simple hecho de ir así vestido este individuo no merecería ser rescatado.



Una M60 montada en una ambulancia es algo que sólo podrás encontrar en este juego.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... No acostumbran a salir juegos tan transgresores como éste, así que, aunque sólo sea por eso, *Bad Day L.A.* merece ver la luz.

A MEJORAR... Quizá acabe siendo demasiado simplón y lineal. Con un curioso sentido del humor como principal baza, está destinado a ser un producto para minorías.

Para que sea más visual, las estadísticas vendrán acompañadas de gráficos.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** LMA Team • **EDITOR:** Codemasters • **DISPONIBLE:** Septiembre

MANAGER DE LIGA 2007

POR X. ROBLES

Manager de Liga será **el primer juego** de gestión futbolística **en asomar la nariz** tras el verano. Para hacer frente a sus duros rivales, **promete corregir los vicios** consoleros de anteriores entregas. Eso **y memorables tardes de fútbol**, claro.



Podrás crear un entrenador a tu medida, hasta con sombrero a lo Bogart.



Si no te convence ninguna táctica conocida, diseña la tuya.

La saga *Manager de Liga* siempre ha estado asociada a las videoconsolas. Sí, en alguna ocasión se dejó ver por los compatibles, pero eran versiones contagiadas por los virus de sus hermanas de sobremesa. La edición de 2007, desarrollada por el LMA Team de Codemasters, incluirá una serie de añadidos destinados a ponerla a la altura de lo exigido en PC.

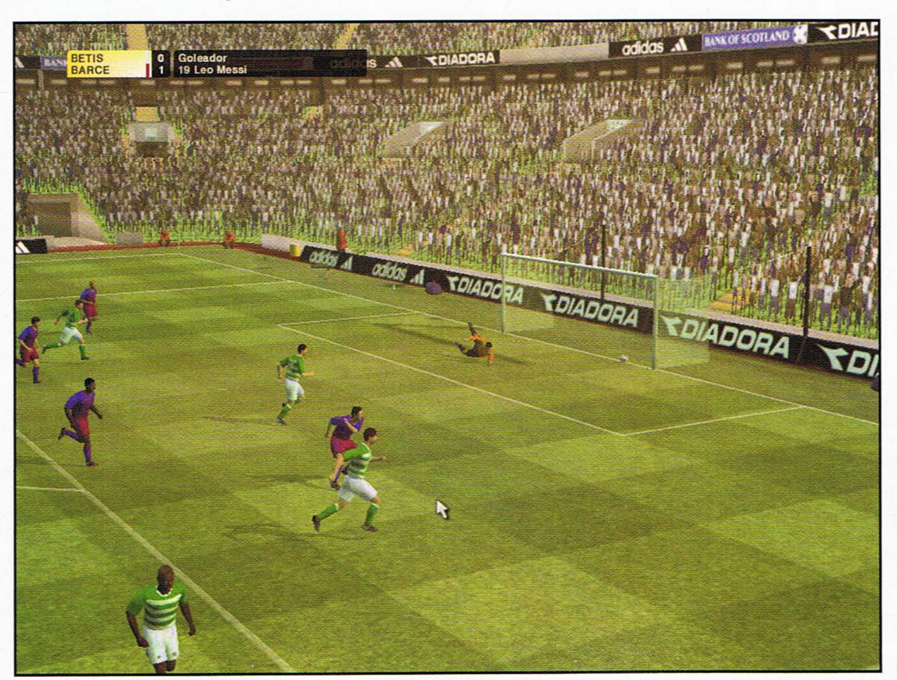
El visionado de los partidos en 3D será, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego. La primera sorpresa es positiva, pues pronto muestra sus mejores bazas: la fluidez y la lograda inteligencia artificial de los jugadores, a los que podrás darles cuatro indicaciones para que se adapten a tu (¿infalible?) táctica. Las animaciones serán más que correctas y los futbolistas trenzarán jugadas complejas y elaboradas, que aportarán un realismo que ya quisieran otros. También, por supuesto, podrás saltarte los partidos que no te interesen y ver directamente el resultado.

Mentalidad ganadora

La navegación por los distintos apartados se hará a través de un menú desplegable en la parte izquierda del monitor. Desde ahí podrás acceder a una base de datos que incluye unos mil clubes y que está a años luz de la de otros títulos (léase *Football Manager* o *Total Club Manager*). La apariencia de los menús será agradable, con un diseño cuidado, muy en la línea del manager de EA. De este último título también recoge la idea de crear un centro multimedia desde el que visionar los partidos de los rivales, informarte de cómo van las competiciones internacionales, quién es el máximo goleador, etc.

El apartado de entrenamiento cobrará un especial interés. Dependiendo de cómo lo planifiques, subirás o bajarás la moral de tus pupilos, y esto repercutirá directamente en su rendimiento. Además, si fuerzas mucho la máquina, acabarás por cargarte a tus jugadores. Por suerte, contarás con un completo plantel médico que podrá tratar a tus cracks y reducir su estancia en el dique seco.

Manager de Liga 2007 apunta maneras, aunque la versión actual está todavía más verde que Irlanda. Es pronto para decidir si tendrá un lugar privilegiado en nuestro disco duro, pero potencial no le falta.



Los gráficos no serán espectaculares, el comportamiento de los jugadores, sí.

Lo esencial

A SEGUIR... El visionado de los partidos sorprende por su coherencia y su cuidada inteligencia artificial. No es habitual ver una simulación tan correcta en un mánager.

A MEJORAR... Aparte de los fallos técnicos (lógicos en una versión al 80 por ciento), quizá habría que mejorar algo la base de datos y convendría incluir fotos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Burut • **EDITOR:** CDV • **DISPONIBLE:** Septiembre

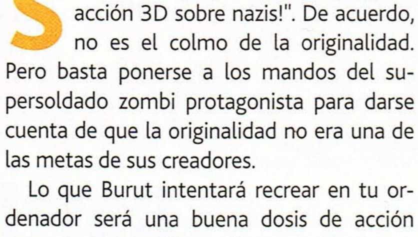
ÜBERSOLDIER

Desde los tiempos del mítico ***Wolfestein 3D*** y sus píxeles grandes como melones **el nacionalsocialismo y la acción 3D han ido** juntitos **de la mano**. En breve llegará la nueva entrega de tan idílico amor, con **más sangre y mejores gráficos** que nunca.

POR M. GONZÁLEZ



Los otros zombis sólo pensarán en comerse tus amígdalas.



Sabemos lo que piensas: "¡Un juego de acción 3D sobre nazis!". De acuerdo, no es el colmo de la originalidad. Pero basta ponerse a los mandos del supersoldado zombi protagonista para darse cuenta de que la originalidad no era una de las metas de sus creadores.

Lo que Burut intentará recrear en tu ordenador será una buena dosis de acción chapada a la antigua. Sí, esa que te pone frente a pelotones inagotables de soldados enemigos y que elimina cualquier pensamiento de tu mente que no sea saltar sobre ellos y mantener el botón izquierdo de tu ratón apretado. Eso es lo que encontrarás en *Übersoldier*, ni más ni menos, una masacre continuada de nazis metralleta en mano.

HITLER, ESE LUMBRERAS

¿De qué va? Bueno, seguro que con mencionar que salen nazis y zombis tú solito ya has sabido hilvanar el argumento. 1944, Alemania está perdiendo la guerra y Hitler quiere crear un ejército de zombis. Tú serás uno de los afortunados ganadores del lote de resucitados, pero te volverás sionista en el proceso, y ahí comenzará la limpia de soldados de la Wehrmacht.

Para que se note que eres un zombi, tendrás dos poderes especiales. El primero: parar las balas en el aire durante un corto espacio de tiempo (típico poder zombi) y, si has reunido mucha energía, también devolvérselas a tus enemigos. Poder dos: recibir cantidades ingentes de plomo (aunque no infinitas) sin perder la compostura.

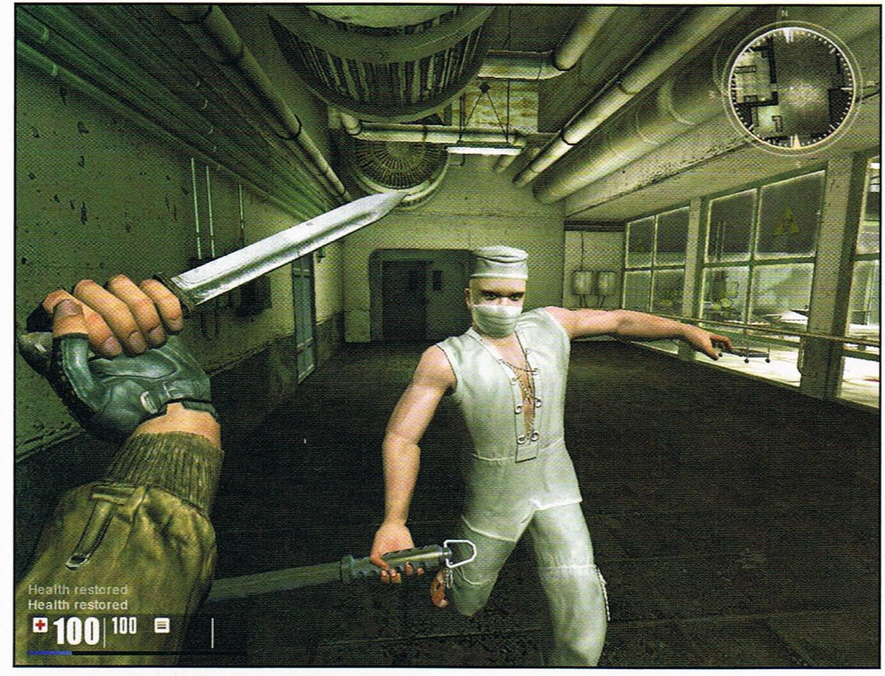
Para la acción sin excusas como la que nos ocupa el mejor acompañante es siempre un buen apartado gráfico, y por lo que hemos podido ver en Burut están haciendo sus deberes. Buen nivel en general y un aspecto digno de la presente generación de tarjetas gráficas. Como sombras sobre el título planean un rendimiento desigual según el ordenador en suerte, la duración y la completa ausencia de apartado multijugador.



Los enemigos no aparecerán de uno en uno precisamente.



Los gráficos de este juego de acción rayarán a un buen nivel.



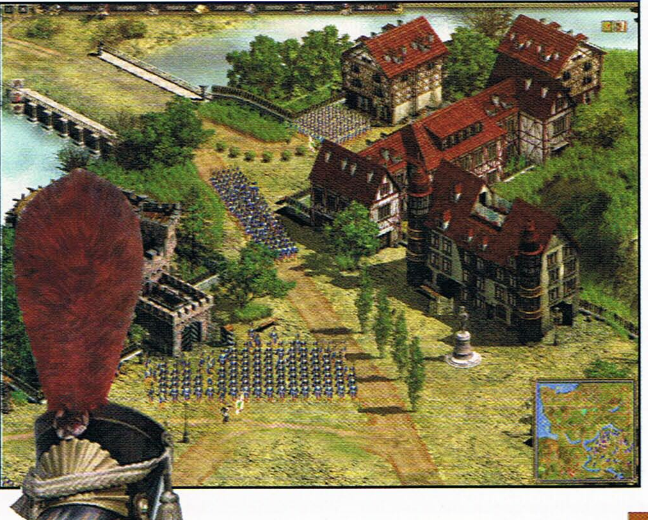
El cuchillo es el mejor amigo de un zombi nazi resucitado.

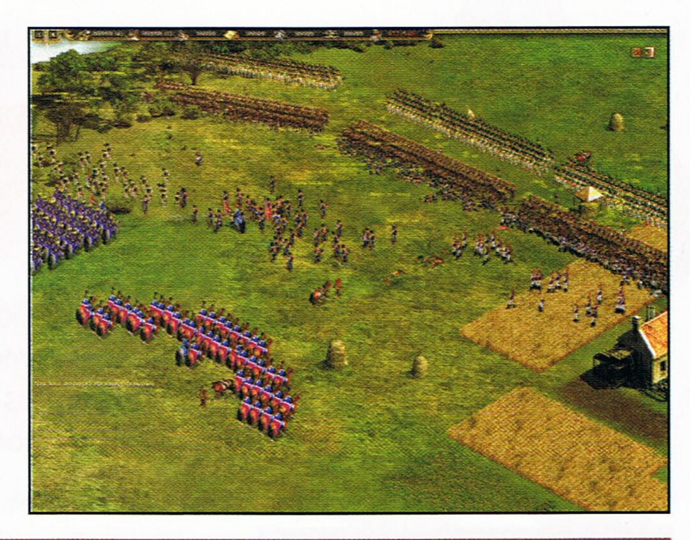
LO ESENCIAL

A SEGUIR... Buenos gráficos y acción frenética de la vieja escuela en un marco tan nostálgico como adecuado, plagado de nazis y zombis.

A MEJORAR... Algunos problemas técnicos y una duración prevista más bien corta. Tampoco le iría mal que incluyeran un apartado multijugador.







GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** CDV • **EDITOR:** Proein • **DISPONIBLE:** Septiembre

COSSACKS II

Battle for Europe

Con *Cossacks II* te prometieron que **jugarías como un cosaco**, hasta hartarte. Claro, que todo llega a su fin. ¿Todo? No, expansiones como ésta sirven para **alargan la vida de los juegos**. Ya **no hay excusa**, saca los mapas y **blande el sable**.

POR A. SALAS

Cossacks II fue un buen título de estrategia que, a la postre, supuso el canto del cisne de la extinta Zeta Games. Proein toma ahora el relevo en la distribución de los juegos de CDV, entre los que se encuentra este *Cossacks II: Battle for Europe*. Se trata de una expansión independiente de *Cossacks II: Napoleonic Wars* (y que por lo tanto no requerirá del título original) que incorporará un buen puñado de novedades.

POR LA RETAGUARDIA

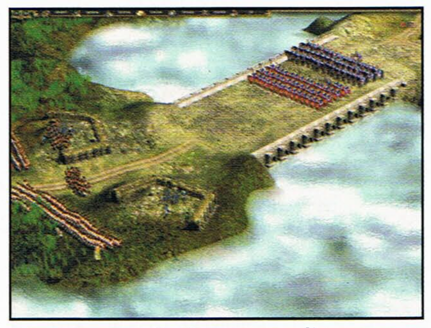
La acción de *Battle for Europe* se desarrollará entre los años 1806 y 1815, un periodo que da para mucho en lo que a batallas y hechos históricos se refiere. Si estás hambriento de novedades, toma nota: cuatro campañas inéditas, tres de las cuales se corresponden con las nuevas facciones que aparecen en la expansión. Se trata del Gran Ducado de Varsovia, la Confederación del Rin y España, algo que sin duda agradecerán nuestros paisanos. Así, "El honor de la corona polaca" da nombre a la primera, "El Camino hacia Viena", a la segunda y "La Cuestión de la Península Ibérica" hace lo propio con los españolitos. Además, hay una nueva campaña para Francia llamada "La Guerra de los Cien Días".

Pero no todo se queda en un puñado de misiones nuevas. También encontrarás seis nuevos mapas de escaramuza y tres batallas históricas comprendidas en este periodo: Waterloo, Borodino y la Batalla de Las Naciones, cerca de Leipzig.

La inteligencia artificial también se ha mejorado para que tenga un comportamiento más realista y se está ampliando el ya de por sí efectivo sistema de diplomacia. El aspecto gráfico no podía quedar sin remozar, así que se han añadido nuevas texturas al terreno y tipos de paisaje nunca vistos antes, como el desértico, el invernal o el forestal. Y por supuesto, el tan aclamado modo multijugador seguirá estando presente con soporte total para las nuevas campañas y sus mapas adicionales.



No hay nada como una buena carga de caballería para empezar la jornada.



Cruzar un puente siempre es peligroso, como se encargará de demostrar el juego.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La adición de nuevas campañas y escenarios, así como la inclusión de tres nuevos bandos, son motivos suficientes para alargar la experiencia para rato.

A MEJORAR... Aunque lo dicho arriba es suficiente para satisfacer a los fans de *Cossacks II*, la fórmula del juego original no se va a retocar.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Gas Powered Games • **EDITOR:** Take Two • **DISPONIBLE:** Agosto

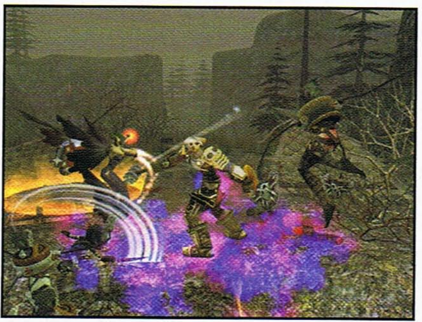
DUNGEON SIEGE II
Broken World

Acabaste con Valdis y **te sentiste un héroe** por un instante. Te luciste, ya que desataste un **cataclismo sobre toda Aranna** y dejaste suelto a uno de los villanos más peligrosos. Ahora deberás apretar los dientes y **redimirte como un hombre**.

POR A. SAYALERO



Los bosques ya no son en los juegos tan idílicos como solían ser.



Con ustedes un Puño de Piedra, capaz de provocar terremotos.

En estas mismas páginas te hablamos de *Titan Quest* y la largamente esperada sucesión de *Diablo II*. Muchos vieron la saga *Dungeon Siege* como clara aspirante a sucederle en el trono, pero lo cierto es que su lugar no es exactamente ése, ni falta que le hace. Tiene su propia personalidad, como demostró especialmente en su segunda entrega, aparecida hace menos de un año.

El final de esa segunda parte no fue precisamente feliz. Desataste un cataclismo sobre el castigado mundo de Aranna y te diste cuenta de que había amenazas más poderosas y ladinas que Valdis, ese tirano de pacotilla. Es hora de ajustar cuentas y dar una conclusión apropiada a la historia en *Broken World*.

Las nuevas circunstancias argumentales traen como consecuencia un tono más oscuro y maduro, tal y como reflejará la clasificación por edades. Además, los escenarios que ya conoces han cambiado, así como la personalidad de algunos pueblos. Y en cuanto a las razas: ¡vuelven los enanos!

SUMAR SIN MULTIPLICAR

La mayoría de expansiones se limitan a añadir más madera al título original sin modificar su raíz y ésta no será una excepción. Eso sí, los nuevos monstruos estarán dotados de ataques especiales y manifestarán conductas algo más complejas, así que prepárate para observar y predecir con el objetivo de responder en consecuencia. También se añadirán dos clases nuevas especialmente atractivas para el modo multijugador por su carácter híbrido. Así, los Puños de Piedra combinarán las habilidades de combate con la magia natural y serán capaces de provocar terremotos, sobrevivir a daños mortales y resucitar a sus aliados caídos. Por otro lado, los sangrientos Asesinos combinarán su talento con las armas a distancia con la magia de combate. El resultado será un personaje que no duda en marcar a sus enemigos para hacerlos caer con un solo hechizo, sacrificando su salud para inflingir mayores daños si es necesario.

El resto es sumar: más entornos, enemigos, objetos e incluso mascotas. Parece que hasta habrá una cabra. Con ella terminaremos lo que empezamos hace menos de un año: liberar Aranna de una vez.



Pese a su tamaño, en esta pelea nosotros apostaríamos por el enano.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... El argumento y la ambientación de esta expansión tendrán un tono más adulto y oscuro que en el original. Además, se añadirán dos clases nuevas.

A MEJORAR... Aunque aportará múltiples añadidos, todo parece indicar que los cambios realmente significativos van a ser más bien pocos.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

24 DE MAYO: El verano se nos sube a la chepa y el personal se revoluciona. Navarro quiere irse a Grecia de bodorrio, Frodo Pita planea su regreso estival al paraíso del licor café, Font saca viejos galones e insiste en que sus días ni tocarlos, Foix no está para nadie a finales de Junio y el Inefable prepara su excursión ibicenca. ¿Pero aquí no se hacía una revista?

30 MAYO: Navarrete saca su hacha, que la tenía oxidada, y pone orden en esta jaula de grillos repartiendo trabajo sin que le tiemble el pulso. Lo de este tipo no tiene nombre. Tan rápido nos suelta un gruñido con la vena del cuello hinchada como contesta aterciopeladamente a su churri. Nosotros también queremos que nos llame *vida*, pero no hay manera. Dita sea...

9 DE JUNIO: Navarro llega con gafas de sol a lo *blind fashion*. Sólo le faltan los cupones. El tipo dice que le duele un ojo, pero nosotros pensamos que se quiere camelar a Bartol, la correctora. La visita al oculista se salda con un parche tamaño sábana y una baja laboral. No es grave, aunque sí lo suficiente para que el Inefable tiemble mucho y eche espumarajos por la boca.

20 DE JUNIO: Se declara un incendio a dos pasos de la casa del maquetista, tenemos problemas con un DVD, el PC de Font estira la pata y Navarro ha caído en combate. El jefe se pone épico y suelta un "No he mandado a mis redactores a luchar contra los elementos". Se nos escapa una lagrimita y, con el corazón henchido, sacamos la revista adelante.

CAZA Y CAPTURA



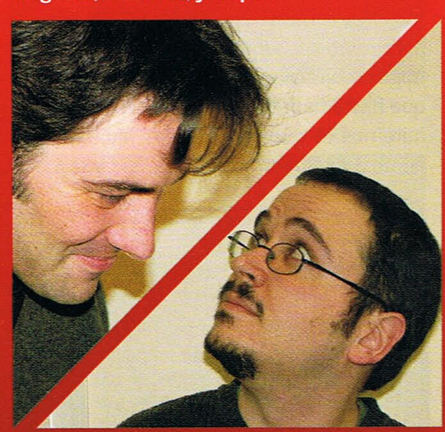
Si la sufrida tripulación del cacharro que vimos en *Das Boot* hubiese sabido que existían estos submarinos-atraviésalo-todo, seguro que no acababa tan hecha polvo. Lástima que en el 42 no existía el PC. Podrían haber echado una partidita.

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

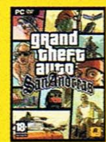
D. GÓMEZ ➤ Un profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



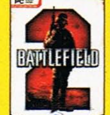
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

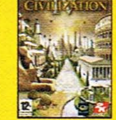
Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



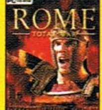
THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Se trata de un universo accesible, profundo, precioso e inmenso.
elderscrolls.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA


¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.


Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.


Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.


Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.


Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.


Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.

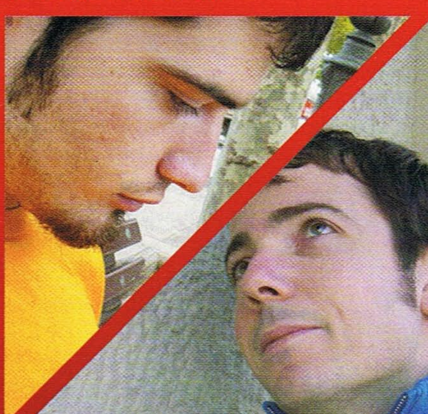

Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.


Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia…


Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

TITAN QUEST

No lo dijo Chuck Norris, sino Genghis Khan: **"La felicidad se alcanza** cuando el viento de la estepa acaricia tu rostro tras **exterminar a tus enemigos"**. Si tienes la mitad de mala leche y te gusta el rol hiperactivo, bienvenido a la Antigüedad. **Que los dioses te acompañen**.

POR A. SAYALERO

Es inevitable que mentemos la saga *Diablo* cuando abordamos un título de rol y acción. Eso significa dos cosas: una, que los *Diablo* son la repera y dos, que el género está más atascado que el pedal de freno de Alonso. ¿Verdad que podemos hablar de acción en primera persona sin referirnos a *Doom*? ¿Es menos cierto que hay estrategia más allá de *Dune 2*? Eso es porque sus géneros han evolucionado lo suficiente como para que la atención no se centre en un par de títulos, obsoletos para más señas.

No es que falten imitadores de calidad (perdónanos, *Dungeon Siege*), pero nadie ha sido capaz de desbancar a los *Diablo* desde hace más de un lustro... hasta la llegada de *Titan Quest*. Es de recibo que quieras comprobar con qué armas cuenta este título para realizar semejante proeza.

Empecemos por el apartado técnico. Sin unos requisitos mínimos desorbitados, el juego cuenta con unos escenarios muy detallados, enormes gracias a su carga progresiva. No verás ninguna pantalla de carga a

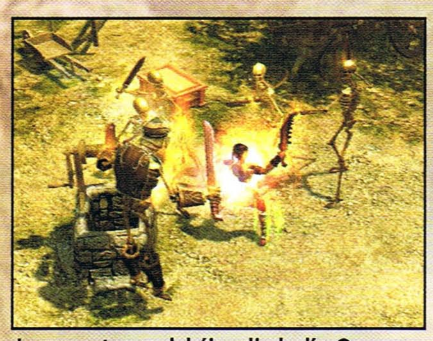
no ser que te teletransportes, así que la jugabilidad es continua y no entiende de pausas que corten el ritmo. La recreación de los ciclos día-noche es tan perfecta como increíble es todo el sistema de iluminación y sombreado, capaz de dejar con la boca abierta a ciertos títulos para consolas de nueva generación que se suponía que iban a humillar al PC.

También destaca la vegetación que llena de vida los escenarios. Éstos en general exhiben un diseño interesante, aunque un uso más intensivo de la tercera dimensión habría redondeado el resultado final. A este detalle negativo hay que añadir bajones de rendimiento en determinadas situaciones y el escaso realismo de elementos como el agua y las secciones verticales del terreno.

Evolución titánica

Ya lo demostró en *Age of Mythology*: Sullivan le tiene tomado el pulso a la antigüedad grecorromana. De hecho, para entrar en la nómina de Iron Lore se valoraban los conocimientos sobre historia y mitología. En el juego queda patente este esfuerzo, comenzando por una banda sonora preciosa y más que apropiada.

El usuario tiene la opción de hablar con muchos personajes no jugadores (PNJ) que,



Los muertos no debéis salir de día. Os explicaré por qué.



¿No sabéis guardar las distancias con una inocente damisela?





Plato del día: ancas de rana tamaño XXL.



Oráculo, aquí traigo la quiniela de nuevo. A ver si esta vez atinamos.



La calidad visual del terreno y la iluminación son excelentes.


Ningún habitante de las mazmorras suele ser precisamente hermoso.

con sus narraciones, te sitúan en el marco de los relatos clásicos. Y los más beligerantes pueden estar tranquilos, ya que podrán prescindir de las conversaciones. En cualquier caso, es una pena que algunas conversaciones se interrumpan sin causa aparente.

Hay más detalles que denotan una documentación exhaustiva, como el preciso diseño de objetos y monumentos. La guinda la habría puesto el sonido ambiental, pero he aquí otro elemento que padece del síndrome del *coitus interruptus*. Nos da en la nariz que este mal será de los primeros defectos que se corregirán vía parche, pero iremos más lejos pidiendo que, por favor, subtitulen la espectacular escena cinemática que abre el juego.

La diosa Agilidad

Si eres un apasionado del hiperrealismo de *Oblivion* y demás títulos de rol sesudos y pausados, ten en cuenta que *Titan Quest* te ofrece algo distinto. Aquí los PNJ no duermen ni tienen agenda. Simplemente aguardan inmóviles (salvo tus aliados, tus enemigos y las tropas de refuerzo) esperando que vayas e interactúes con ellos. El resultado es un mundo de cartón-piedra, ya que el realismo se ha desangrado en el altar de la diosa Agilidad, deidad venerada por cada detalle del programa.

Acabada la escena introductoria del juego, eliges nombre, sexo y color de la túnica de tu avatar. Comienza la acción. Olvídate de dedicar horas a una compleja configuración de personaje. Luchas, luchas y subes al primer nivel. Asignas algunos puntos a los cinco atributos clásicos (salud, fuerza, destreza, inteligencia y energía) y escoges una maestría. Ésta contiene un interesante pero nada complejo sistema de habilidades a las que asignar puntos. Luchas más y más y llegas al octavo nivel. Escoges otra maestría adicional y con ello defines tu clase al tiempo que cierras las puertas al resto de disciplinas. Todo

Datos técnicos

GÉNERO
Rol / Acción

DESARROLLADOR
Iron Lore

EDITOR
THQ

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

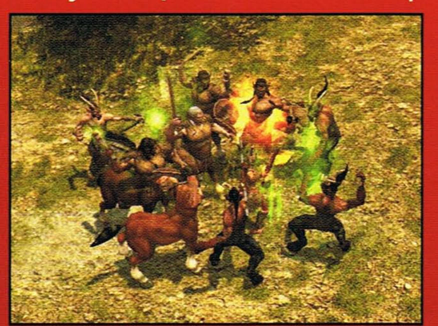
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 6 Internet 6

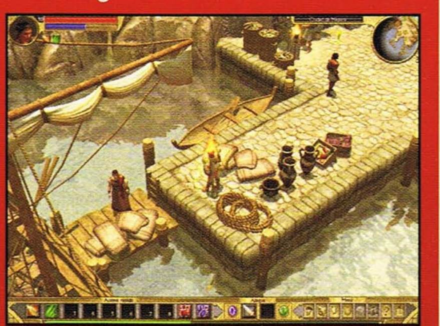
WEB www.titanquestgame.com



No doy crédito: ¡El Motorista Fantasma en plena Edad Antigua!



Los combates contra multitudes abundan a lo largo del juego.



Muchos aspectos de la ambientación están cuidados obsesivamente.



Le dijimos que el sol de Grecia tostaría su piel, pero nos hizo caso.

PERROS Y COLLARES

Se dice que *Warcraft* tuvo más éxito que *Dune 2* porque los orcos del primero eran más conocidos que los harkonnen del segundo. Seguramente no te costará ubicarte en las mitologías griega y egipcia que aparecen en *Titan Quest*, pero te costará algo más situarte en los panteones mesopotámico y chino que también hacen acto de presencia. Tranquilo, es muy sencillo. Aunque sean distantes en el tiempo y el espacio, todas esas culturas comparten las mismas bases religiosas: inmortalidad del alma, infierno, paraíso, diluvio, trinidades, etc. Incluso muchos dioses son los mismos, pero con nombres diferentes. El babilonio Tamuz es el Adonis griego, Fenghuang es el ave Fénix chino, Afrodita es la Ishtar mesopotámica... Los mismos perros con collares distintos.



muy sencillo y accesible, pero no por ello poco profundo, pues se personaliza la jugabilidad al gusto de cada uno de manera natural. Y hay un montón de parámetros y estadísticas que has ajustado casi sin darte cuenta.

Por supuesto, los objetos son fundamentales a la hora de modificar convenientemente esas cifras. Los hay sencillos y mágicos, únicos y legendarios. Hay reliquias y dijes que completar para encantar con ellos tu equipo. La interfaz y el control del juego son totalmente intuitivos, y menos mal, pues a la hora de equiparte conviene pararse a pensar. Aquí es donde las estadísticas demuestran ser una ayuda y no un engorro. Eso sí, se echa muchísimo de menos un sistema de reordenación automática del inventario.

Por fin aparece una nueva referencia para el rol más frenético y el género pasa página

Enemigo mío

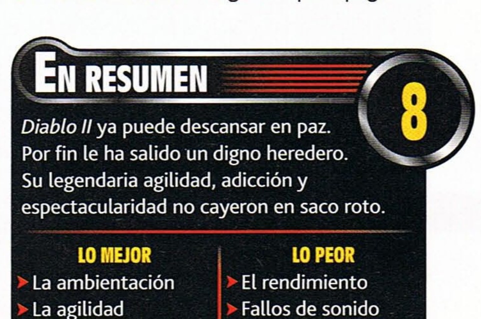
Casi nada es tan importante para la acción como los enemigos. En este caso nos encontramos con multitud de ellos. La buena noticia es que no aburren. El secreto está en la amplia variedad de rivales, tantos como armas. Los hay que atacan a distancia con diversos arcos y bastones mágicos, los hay que buscan rodearte para aprovecharse de su superioridad numérica a garrotazo limpio, los que te envenenan, los que estallan al morir, los que invocan criaturas fantasmales, los que te paralizan con trampas, etc.

No te vas a cansar de las maquinaciones del Sr. Sullivan, especialmente si tenemos en cuenta lo bien que está ajustada la curva de dificultad tras superar las decepcionantes primeras fases.

Entre combate y combate se va desarrollando un interesante argumento que avanza con suma lentitud. El guionista es el mismo de *Braveheart*, así que puedes hacerte una idea.

Además de la larga campaña principal, puedes disfrutar del apartado multijugador, importantísimo en esta clase de juegos, junto con las herramientas de edición, que tampoco faltan. Como el modo multijugador está orientado a la modalidad cooperativa, el máximo de seis usuarios es adecuado.

Por fin aparece una nueva referencia para el rol más frenético. El género pasa página.



En resumen — 8

Diablo II ya puede descansar en paz. Por fin le ha salido un digno heredero. Su legendaria agilidad, adicción y espectacularidad no cayeron en saco roto.

LO MEJOR	LO PEOR
La ambientación	El rendimiento
La agilidad	Fallos de sonido
Espectacular	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Diablo II o *Dungeon Siege II*

RISE & FALL

La caída de los imperios

Su **turbulento proceso de desarrollo** le ha pasado factura. A eso huele *Rise & Fall*: a proyecto que **ha recibido tantos torpedos** por el camino que por perder ha perdido hasta al capitán, Rick Goodman. Lo que queda es **un buen intento**, madera de roble americano como **restos de un pequeño naufragio**.



Los desarrolladores no han sabido dosificar la dificultad.

POR X. PITA

Hay que defender la ciudad. La nariz perfecta de Cleopatra se arruga cuando conoce las noticias: resistir el asedio romano con un ridículo contingente a su mando y mantener al menos un arquero con vida hasta que lleguen los refuerzos. La cosa comienza razonablemente bien y las fuerzas egipcias son capaces de repeler la primera embestida. Pero la fortificación es tan estable como un castillo de arena y al rato los hombres de César entran en territorio enemigo como si los hubiesen invitado. Tropas descontroladas, moral por los suelos y un campo de batalla teñido por un color inconfundible: el rojo de la sangre de tus hombres.

Es, a grandes rasgos, la primera misión de la campaña con los egipcios. Desde el

Los elefantes de los persas pueden hacer mucha pupita a tus hombres.



El modo Héroe al mando es lo más similar a un juego de acción.

principio queda una cosa clara: esto no es sencillo. Que un juego cabalgue a lomos de una dificultad extrema no supone un problema en sí mismo. *Commandos* era todo un poema a lo imposible, lo que no impidió que fuese calificado de obra

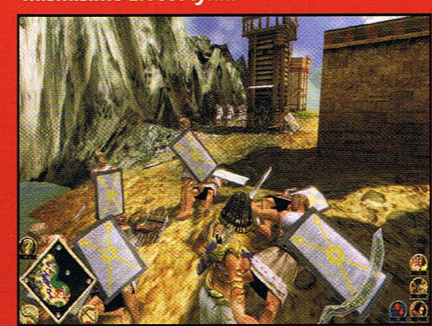


Gráficamente el juego recuerda a las superproducciones del viejo Hollywood.

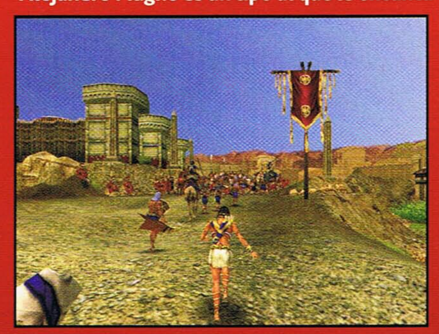


Alejandro Magno es un tipo al que le encanta el churrasco.

Las batallas navales darían gustirrinín al mismísimo Errol Flynn.



Entre tus héroes y los conejitos de Duracell hay más de una diferencia.



A veces en el modo Héroe al mando cuesta controlar a tus hombres.



En momentos así, al motor gráfico le cuesta mover el juego con fluidez.

maestra y conquistase primeros puestos en las listas de ventas. El problema surge cuando los diseñadores no dosifican el reto. *Rise & Fall* apuesta por lo complicado desde el mismo arranque. Ni un momento de respiro para el jugador. Sólo con sobredosis de paciencia o pericia estratégica uno se puede enfrentar a *La caída de los imperios* sin sufrir una ídem de moral.

Es el primer aviso de lo que viene después. Porque hay cierta incongruencia en el planteamiento de un juego que apela a la partida inmediata, sin más complicaciones que lanzar unidades al ataque. A saber, se prescinde casi por completo de la exploración o la gestión de recursos y sólo un par de materias primas de fácil acceso son necesarias para que tu civilización pase de aldea maltrecha a terror del Mediterráneo.

La intención de Stainlees Steel Studios primero y Midway después es clara: conseguir acercar al jugador casual a un género demasiado inaccesible sin perder el favor del aficionado recalcitrante. Siendo así, no se entiende que, por un lado, la dificultad haya sido tan mal dosificada y, por otro, que se hayan borrado de golpe y plumazo las características que los amantes de la estrategia solemos apreciar. Y es que el sistema de economía y las mejoras de unidades o tecnología se ven aquí reducidas a la mínima expresión.

Héroes y gloria

Lo que sí han conseguido los diseñadores es crear un juego en el que el héroe no es sólo una unidad con habilidades especiales, sino una pieza clave para tu estrategia. Su evolución y ascenso de nivel (gracias a los puntos de Gloria) viene a ser algo así como las eras en otros títulos del género: diferentes estadios de progreso que permiten mejorar el asentamiento y efectividad de los hombres.

Cleopatra, Julio César, Nabucodonosor o Alejandro Magno son los protagonistas absolutos del modo Héroe al mando, carta de presentación del juego y máximo argumento y atractivo de *Rise & Fall*, en el que manejas a una especie de líder absoluto en tercera persona. Lo mejor del caso es que la transición entre estrategia con vista cenital y acción pura es fluida. Además, la presencia de los héroes no es en absoluto sinónimo de victoria. Cada vez que disparan una flecha o pegan un sablazo, su energía va disminuyendo. Una serie de ánforas que se deben romper con un arma cuerpo a cuerpo sirven para recargar y seguir adelante.

Se agradece también que los creadores hayan evitado introducir sobredosis de unidades. En cientos

Datos técnicos

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Stainless Steel Studios / Midway

EDITOR Virgin Play

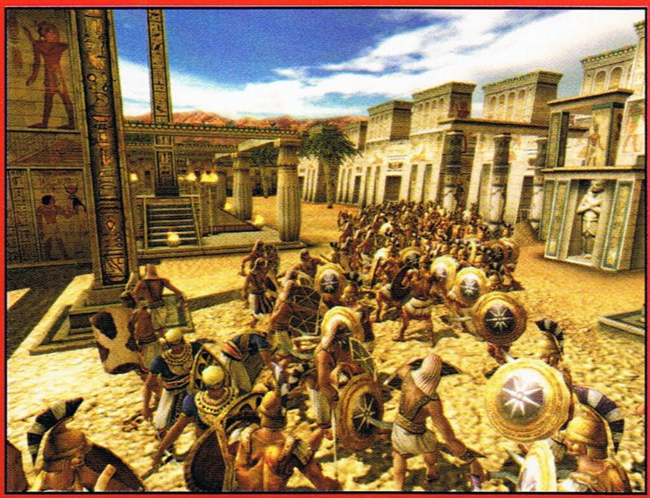
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: X · LAN: 8 · Internet: 8

WEB www.riseandfallgame.com


Las batallas de *Rise & Fall* son de un violento que da miedo.


Estos desdichados han probado la espada de Aquiles.

TIEMPO DE HÉROES

Un consejo sobre los héroes: para evitar que caigan en batalla, ataca casi siempre a distancia, al menos hasta llegar al nivel 3 ó 4. Aquí tienes sus principales defectos y virtudes.

GRECIA

AQUILES
Pros: Hábil con la espada y capaz de subir la moral y ferocidad de sus tropas.
Contras: Relativamente lento y no muy eficiente con el arco.

ALEJANDRO MAGNO
Pros: Posiblemente el mejor héroe del juego. Rápido con la espada y capaz de quemar al enemigo con el Arco de Zeus.
Contras: No tiene puntos débiles.

EGIPTO

CLEOPATRA
Pros: Ágil, rápida y seductora como la Elizabeth Taylor de hace décadas.
Contras: Hasta cierto punto es débil y no tiene demasiada energía.

RAMSÉS
Pros: Capaz de partir en dos al enemigo. Restablece la salud de sus tropas.
Contras: No es demasiado rápido y sólo puede hacer un aumento en modo tirador.

ROMA

JULIO CÉSAR
Pros: Maestro del asedio, César puede dirigir personalmente las catapultas.
Contras: Sólo puede hacer un aumento en modo tirador.

GERMÁNICO
Pros: Muy resistente y capaz de aterrorizar al enemigo con su grito de guerra.
Contras: Excesivamente lento e incapaz de ampliar su vista en el modo tirador.

PERSIA

SARGÓN II
Pros: Maestro del arco, sus flechas son las que más daño infligen.
Contras: Es débil y tiene que evitar los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

NABUCODONOSOR
Pros: Ágil y rápido, se mueve con extremada fluidez en la batalla.
Contras: Escaso nivel de energía en modo Héroe al mando.

de juegos del género el exceso de variedad resulta abrumador y evita que uno se pueda ocupar de lo que realmente importa: la estrategia.

En *Rise & Fall* el corazón de tu ejército se basa en un reducido grupo de hombres (infantería, arqueros y caballería, esencialmente) y su efectividad viene a funcionar con el clásico sistema de piedra-papel-tijera: lancero mata a caballero, pero agacha la cabeza ante arquero, etc.

El héroe no es sólo una unidad con habilidades especiales, sino una pieza clave para tu estrategia

UN PIE AQUÍ, OTRO ALLÁ

Rise & Fall es un juego de luces y sombras. Es capaz de divertir gracias al modo Héroe al mando y a sus batallas desafiantes y presume de gráficos que abren nuevo capítulo para los juegos de estrategia, pero no le faltan defectos. Fallos que tal vez son el canon necesario tras un tortuoso desarrollo. La inteligencia artificial, tanto de tus tropas como las del enemigo, está muy lejos de emular el comportamiento real de los soldados en el campo de batalla, los encontronazos navales son divertidos y originales (se pueden lanzar ganchos para atraer a la nave rival hacia la tuya o embestir) pero su manejo es lento y, de nuevo, cuesta horrores comunicarse con la soldadesca.

Hay además extrañas incongruencias: ver a tus lanceros completamente arrasados por la caballería cuando se supone que tienen un *bonus* a favor o, en el modo Héroe al mando, comprobar cómo al pobre Aquiles no lo siguen sus tropas por mucho que grite o gesticule.

Rise & Fall se mueve en tierra de nadie: demasiado sencillo para el estratega de pro, excesivamente duro para el recién llegado. Aunque nos esperábamos un juego titánico, otra página en el currículum de Rick Goodman escrita con pluma de oro, acabamos por hallar el enésimo ejemplo de que a un videojuego no le basta contar con media docena de buenas ideas. Y que aquí, otra vez, la teoría se ha estrellado contra la práctica.



7

Aunque divertido gracias al modo Héroe al mando y las batallas navales, *Rise & Fall* no acaba de encajar. Y todo por culpa de las prisas.

LO MEJOR	LO PEOR
Las batallas navales	Inteligencia artificial
Los héroes	La dificultad
Los gráficos	Mecánica limitada

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Empire Earth II o *Dynasty Warriors*



RUSH FOR BERLIN

Qué razón tienen los profes caducos. **Los videojuegos pervierten** a sus alumnos... Y a sus padres. Sobre todo juegos como éste, que mata dos pájaros de un tiro: **reinventa la Historia** y, para colmo, te convence de que **la guerra puede ser apasionante**. Ay, cuánta maldad.

POR X. PITA



A menudo, para sorprender al personal, lo de menos es inventar. Ése es el camino que deciden emprender gran parte de las compañías: tomar una ambientación explotada hasta el hartazgo y unirla a todos los clichés del género que te puedas imaginar. Decisión peligrosa, claro, pero que a veces cristaliza en juegos irrepetibles. ¿Paradójico? Pues sí, como la vida misma.

Rush for Berlin es lo que parece: un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial que sigue las convenciones del género paso a paso. En realidad da lo mismo porque los miembros de Stormregion no quieren descubrirte la pólvora. Quieren algo mucho más sencillo: que te lo pases pipa.

Y lo han conseguido. El juego es un espectáculo visual puro y duro. Las capturas que acompañan a este texto ya lo demuestran: reflejos del agua y explosiones tamaño XXL sin trampa ni cartón. Añádele a la fórmula magistral movimientos de las unidades convincentes y unos efectos de sonido para echarse a temblar. Literalmente.

Pocas veces un juego de estrategia ha sonado tan bien como éste. ¿Recuerdas *Medal of Honor* y su genial uso del zumbido de las


Los efectos del agua y las explosiones del juego son espectaculares.


Las unidades aéreas son de lo mejor que hemos visto en tiempo.


Sube el volumen a tope en situaciones así. Y cuidado con los vecinos.


¿Qué sería de una Segunda Guerra Mundial sin nieve?


Las batallas entre tanques consiguen los momentos más divertidos del juego.

balas y el estruendo de las bombas? Aquí lo tienes, pero en clave estratégica.

¿Ambientación? Más vista que el tebeo. De nuevo visitamos esa Europa destrozada por Eje y Aliados. Cuatro campañas y los ejércitos de rusos, aliados y alemanes a tu servicio. Sí, has leído bien: alemanes. Pero tranquilo, que los nazis de *Rush for Berlin* son de lo más políticamente correcto que uno se pueda echar a la cara. No vas a encontrar un Treblinka virtual ni el más mínimo asomo de la palabra genocidio. Los libros de Historia mienten. Hitler sucumbió a los efectos de la bomba plantada por Stauffenberg y su *trouppe*, militares descontentos con el Reich que quieren luchar por una causa justa y prescindir del ideal ario. Ojalá fuera cierto, pero para eso están los videojuegos, para vivir realidades alternativas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Stormregion
EDITOR Virgin Play
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,7 GHz
Memoria RAM	512 MB	1024 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 6 Internet 6
WEB www.rushforberlin.com

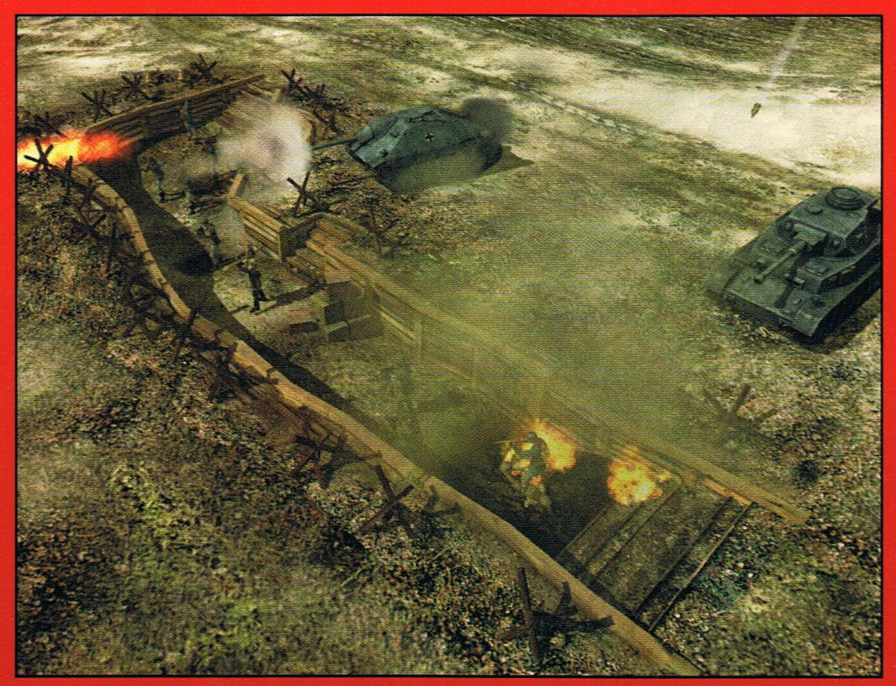
Juego de estructura también clásica (manejas unidades típicas: tanques Panzers y Sherman, médicos, infantería regular, antiaéreos, etc.), *Rush for Berlin* prescinde de la recolección de recursos (excepto la utilización puntual de alguna estructura para conformar tu ejército) a favor de la táctica militar en estado puro. Los diseñadores se han lucido dotando a las misiones de total y absoluta variedad. Casi 30 horas de divertimento repletas de acciones tan dispares como manejar a un solo escuadrón e ir limpiando el camino, entablar combates titánicos entre carros blindados, sabotear obras de ingeniería enemigas y participar en batallas masivas en las que conquistar el campo de batalla palmo a palmo.

Se agradece la variedad de objetivos y también la logradísima ambientación de los mapas

Se agradece la variedad de objetivos y también la logradísima ambientación de los mapas. Son escenarios absolutamente susceptibles de ser destruidos y que huelen a devastación. Por fin un juego de estrategia es capaz de capturar la crudeza visual de un campo de batalla. Los mapas son sucios, llenos de vegetación muerta y edificios arruinados en los que refugiar a tus hombres o esconder a los francotiradores. Y es que, visualmente, Stormregion habría coronado el diez si no fuese porque tal proliferación de tropas al unísono ralentiza los encontronazos hasta la desesperación. Espectáculo y diversión reciben un tiro entre ceja y ceja.

QUE ME LO EXPLIQUEN

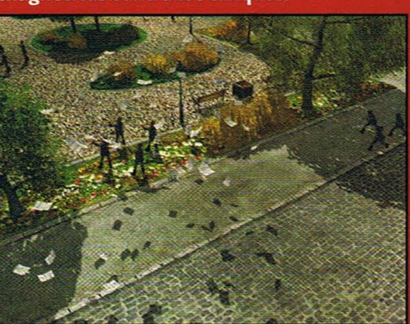
No se entiende del todo que un juego redondo en algunos aspectos caiga en errores de órdago como plantarte un rival manejado por el ordenador que, directamente, hace trampas. No nos confundamos, una cosa es inteligencia artificial con todos los desafíos que eso implica y otra muy distinta lanzar pepinos que no se sabe bien desde dónde salen. Y, claro, éstos "casualmente" acaban de golpe y plumazo con tus unidades más poderosas y experimentadas. También hay francotiradores estilo ninja que surgen de la nada y donde ponen el ojo ponen la bala. Avanzas con tus hombres la mar de contento y, de repente, ¡zas!, en un abrir y cerrar de


Las trincheras son un lugar ideal para resistir con tu infantería.

Goliat, el tanque en miniatura de los alemanes. Una unidad simpática y útil.


Un ataque aéreo por sorpresa puede acabar con las armas pesadas del rival.


Tu infantería puede utilizar minas magnéticas contra los tanques.


Para subir la moral de tus hombres, nada como una sesión de propaganda.

ojos los pobres diablos descansan sobre su espalda, con la cabeza hecha un guiñapo.

Y es que la inteligencia artificial presenta más claroscuros que la radiografía de Humphrey Bogart. Por un lado, tus soldados saben valerse por sí solos, buscan cobertura y utilizan las armas ideales para la situación. Un alivio, la verdad, porque no te obliga a dar órdenes al milímetro. Semejante detalle se agradece en juegos como éste, de batallas tan numerosas. Ahora bien, la cosa cambia para peor cuando se trata de unidades aliadas controladas totalmente por el ordenador.

¿Errores a la hora de trazar la ruta adecuada? Aquí los tienes al por mayor. Los conductores de tanques o vehículos de reconocimiento parecen haberse sacado el permiso en la misma autoescuela que Alejandro Sanz. No sólo se estorban entre sí, sino que impiden el paso a tus tropas, situación que te hace sentir en una pista de coches de choque.

A pesar de todo, Stormregion ha hecho lo que parecía imposible: volver a ilusionarnos con un entorno, la Segunda Guerra Mundial, que de pura insistencia nos sabe ya a rancio. Otra prueba más de que originalidad no siempre es sinónimo de buen juego. *Rush for Berlin* destaca por lo que es: estrategia táctica en tiempo real, previsible pero divertida. Y espectacular, muy espectacular. Te dejamos con la boca abierta y con una petición: no te pierdas las unidades aéreas… Im-pre-sio-nan-tes.

OFICIAL Y CABALLERO

No podían faltar los héroes, las unidades especiales para cada uno de los bandos. Sus habilidades únicas te pueden sacar de más de un apuro. Vamos a echarles un breve vistazo a todos ellos.

OFICIALES ALIADOS

Muy útil el reconocimiento fotográfico del oficial de comunicaciones, gracias al que verás disiparse la neblina de guerra por un momento. Además, con la habilidad del oficial del SAS para el sabotaje ralentizarás la producción de unidades enemigas. Las bombas del guerrillero francés infligen un daño tremendo a vehículos y estructuras.

OFICIALES RUSOS

Si quieres bajar la moral de tus enemigos, utiliza la habilidad y propaganda del comisario político. Y es que la moral es la especialidad de este oficial: puedes aumentarla dando doble dosis de vodka a tus hombres. Si quieres detectar a unidades escondidas en edificios o camufladas en el bosque, utiliza al partisano.

OFICIALES ALEMANES

Quizá son los que cuentan con habilidades más curiosas. Por ejemplo, el ingeniero puede enviar un tanque en miniatura que sirve para atacar al enemigo a una distancia prudencial. Por su parte, el oficial de la Luftwaffe, gracias a la llamada superioridad aérea, puede acabar con todos los aviones enemigos durante un tiempo limitado.

EN RESUMEN

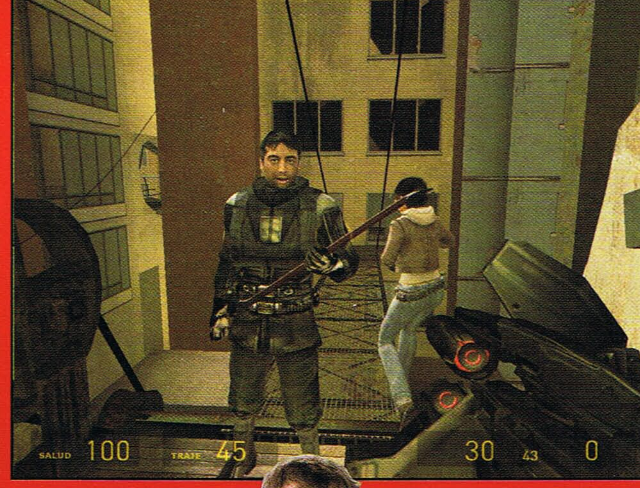
8

Sin novedades, pero con espectaculares batallas y un nivel sonoro y visual de escándalo. Eso sí, la inteligencia artificial no termina de estar a la altura.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Ralentizaciones
Los efectos sonoros	Inteligencia artificial
Escenarios variados	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Saga *Codename: Panzers*





HALF-LIFE 2
Episode One

La gallina de **los huevos de oro** lleva gafas, un pasmo del 15 y suele destacar tanto por su puntería como por su **propensión a los líos**. Valve piensa **sacar lingotes de la incubadora** y algunas novedades… Eso sí, despacito y **con buena letra**.

POR M. GONZÁLEZ

Tres son los episodios que se encargarán de cerrar la historia nacida en *Half-Life 2*, al menos hasta nuevo aviso. El primero es el que tenemos entre manos, el segundo debería aterrizar a finales de año y el tercero en algún momento de 2007. Por ahora, y para saciar tu apetito por el universo de Freeman, tienes primer episodio para… cuatro horas. No es que te vayas a dar un atracón, la verdad, pero ya sabes, tampoco Ferrán Adrià provoca indigestiones con sus platos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Valve Software

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: [bandera de España] Voces: [bandera de España]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32

WEB ep1.half-life2.com

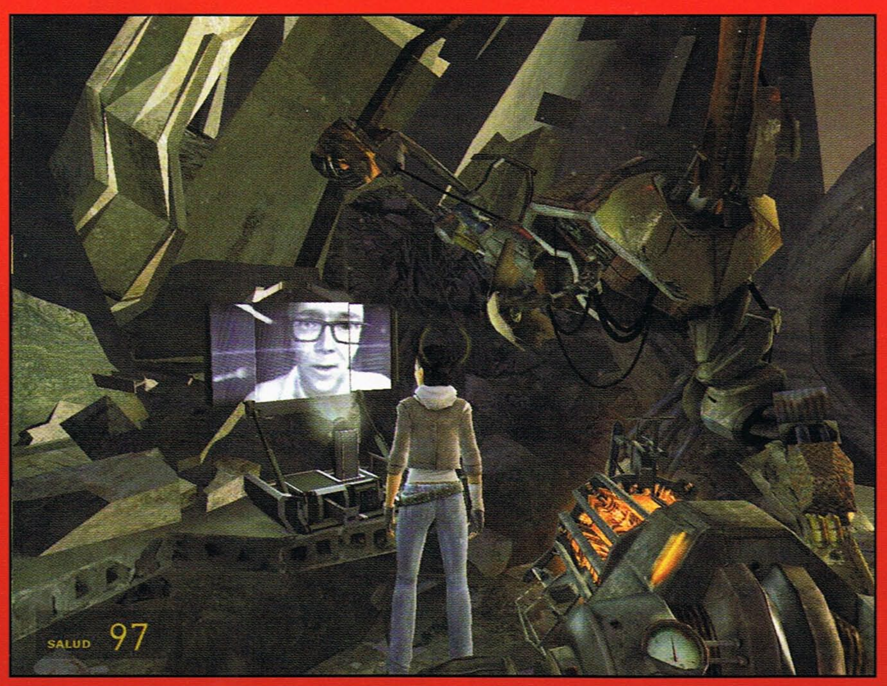
CORRE, FREEMAN, CORRE

La acción comienza, como era de esperar, justo donde termina *Half-Life 2*. La gran explosión, el Doctor Breen volatilizado (presuntamente) y el misterioso hombre del maletín, alias G-Man, que viene a buscarte. Si volver a sus órdenes te daba tirria, no te preocupes, la primera escena de este episodio muestra la liberación de Freeman de sus garras a manos de los Vortigaunts. Libre y sin compromiso, al bueno de Gordon sólo le falta escapar de la ciudadela antes de morir en el interior de una falla junto al bomboncito de chocolate que lo sigue a todas partes. Y es que Alyx se convierte en coprotagonista absoluta de la aventura, sin despegarse del lado de su científico favorito ni por un instante. Ojo con tomarla por una mujer florero. Para la ocasión la guerrera de ébano estrena nuevos movimientos de combate cuerpo a cuerpo, idóneos para patear el trasero de los zombis o soldados que te salgan al paso.

Los escenarios por los que discurre la nueva etapa son viejos conocidos, empezando por una ciudadela que se cae a pedazos. Una vez fuera de ella, te enfrentas a un recorrido subterráneo oscuro y lleno de sustos (con una clara influencia *doomiana*) para luego salir a la luz y enfrentarte a un nueva sesión de combate urbano, muy similar a la ya vista en *Half-Life 2*. Ése es uno de los pocos peros que se le pueden poner a la expansión, y es que no hay en ella ninguna localización nueva. A esperar tocan.

Buenas noticias si eres de los que odiaban a muerte las sesiones de vehículos: no tienes que subirte ni siquiera a una mísera bicicleta. En cambio, la presencia de puzles parece haberse multiplicado por diez.

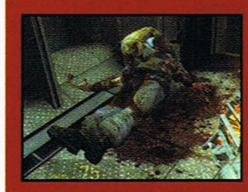
Enemigos nuevos los hay, pero sólo dos: los acechadores y los alizombis. Los primeros son humanos recauchutados para trabajar en la ciudadela, una especie de cyborgs a los que te enfrentas siempre



El doctor nos comunica que el campo de suspensión ha caído. Es hora de procrear.

NUEVOS AMIGOS

Freeman no es que sea muy espabilado, pero tal y como nos han enseñado esos telefilmes a la hora de la siesta, la escasez de luces no es un impedimento para hacer nuevos amigos.



ALIZOMBI

¿Qué pasa cuando un Combine y un cangrejo practican sexo capilar? Pues pasa lo que pasa, que nace una criatura resistente como ninguna a tus disparos. Además, presenta un cangrejo alienígena por cabeza y cuenta con granadas ilimitadas. De dónde las saca es un misterio.

ACECHADOR



Lo ponemos en enemigos porque somos generosos y, bueno, la verdad, porque queda mejor de dos en dos. Nunca atacan cuerpo a cuerpo, siempre guardan las distancias y ejecutan el baile de los patitos (de feria) al recibir las bolas de Freeman con su tostadora gravitatoria.

desde la distancia. Su ejecución sumaria permite resolver ciertos puzles, pero no los convierte en los enemigos más odiosos del planeta videojuego.

Respecto a los alizombis, son soldados Combine lobotomizados por los cangrejos. Su arma principal son las granadas que llevan en la mano, que pueden utilizar tanto a modo de pelota de béisbol como para emprender ataques suicidas. Sí, un añadido explosivo.

Los escenarios por los que discurre la nueva etapa son viejos conocidos, empezando por la ciudadela

Lamentablemente no hay armamento nuevo, a no ser que quieras incluir las bengalas que aparecen en el recorrido subterráneo. En cambio, sí se ha remodelado la inteligencia artificial. Pero guarda la traca para la boda de tu tía la solterona: bastante tiene que mejorar Valve para hacer sombra a los mejores del género en este aspecto.

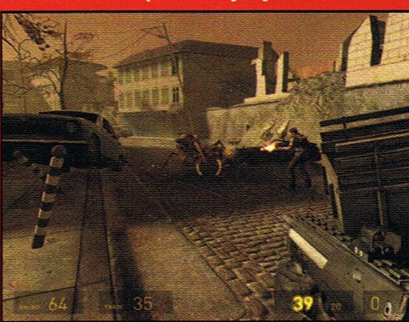
Esplendor vía HDR

En el terreno gráfico todo luce al excelente nivel de *Half-Life 2*. Merece la pena destacar las nuevas texturas, sobre todo las que atañen a Alyx, y la aparición del efecto gráfico de moda, el HDR (High Dinamic Range), que otorga a la iluminación el toque de realismo justo y necesario.

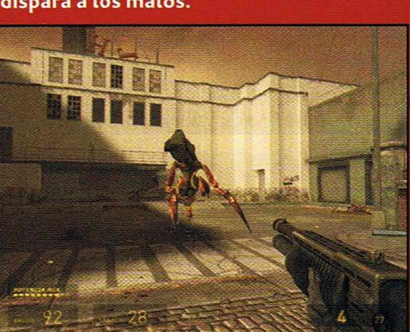
El título incluye dos modos multijugador: el original del primer *Half-Life* con el motor Source y el multijugador de *Half-Life 2*. Dos opciones entretenidas, sobre todo la primera para los nostálgicos.

En definitiva, una buena expansión digna hija de su padre, en la que encontrarás algunas respuestas argumentales y muchas más preguntas. Se echan de menos más novedades, pero aun así merece muy mucho la pena.


Ciudad 17 está hecha un asco y el plan de rehabilitación queda muy lejos.


Sin el "bum bum" de la ciudadela, las hormigas león invaden la ciudad.


Alyx no sólo luce palmito, también dispara a los malos.


El bicho cara-escroto vuelve a la carga, así que tu salud peligra.



EN RESUMEN

8

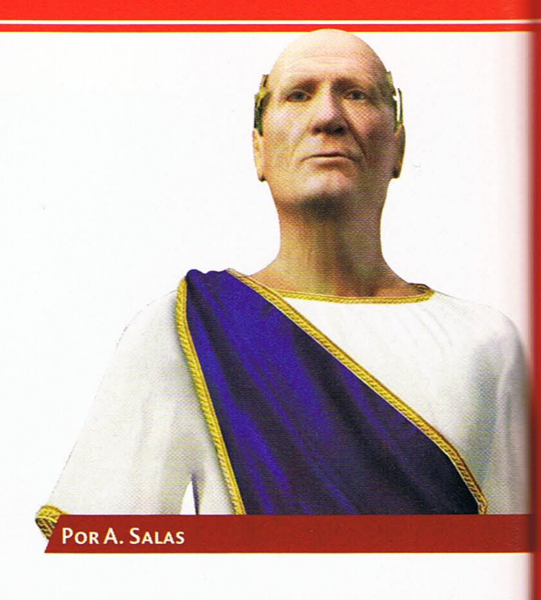
Notable comienzo para la trilogía de episodios que prepara Valve. A pesar de que esperábamos más novedades y una mayor duración, arranca con buen pie.

LO MEJOR
- Los gráficos
- La física
- La ambientación

LO PEOR
- Es corto
- Pocas novedades

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Half-Life 2

CIVCITY
Roma



¿Quieres ser el Bofil de la antigüedad clásica? Tus sirvientes están dispuestos a dar el callo por ti. Sólo necesitan piedra, felicidad y órdenes para empezar a construir las ciudades que harán de Roma un Imperio morrocotudo. ¡Ave, arquitecto!

POR A. SALAS

No hay quien los saque de la estrategia. Los diseñadores de Firefly Studios, viejos conocidos gracias a la saga *Stronghold*, vuelven a la carga con otro título de idéntico género. Para que su currículum no sea tan repetitivo como una sardina en lata, se desmarcan de creaciones anteriores y eligen un telón de fondo distinto al de juegos pasados: el Imperio Romano. El resultado: una obra que pega lingotazos en diferentes fuentes. El sistema de construcción de ciudades es propio de *SimCity* o, mejor, de *Caesar*. La de Sierra no es la única influencia. Los diseñadores se inspiran en el tío Sid y rescatan sin pudor un juego que poco tiene que ver con los anteriores: *Civilization*. Y es que Firaxis ha colaborado activamente en el desarrollo de *CivCity: Roma*, aportando ciertos elementos estratégicos y enriqueciendo el pilar central del juego. Con estos genios de por medio, no hace falta ser Octavio Acebes para saber que el juego se centra en la construcción de urbes desde sus inicios más humildes hasta su punto álgido, convertida ya Roma en joya del Mediterráneo.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Firefly Studios
EDITOR 2K Games
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,6 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.fireflyworlds.com/ccr_index.php

ECHANDO RAÍCES

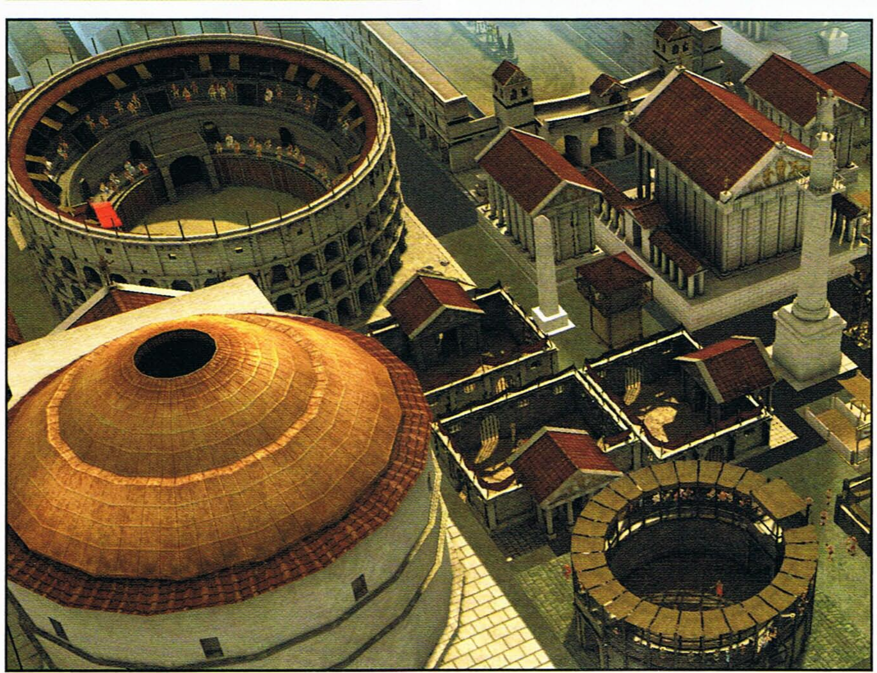
Aunque el juego dispone de un modo de construcción libre, estamos seguros de que tu alma de ingeniero tirará hacia la campaña. Pues bien, ahí comenzarás como arquitecto romano a las órdenes de personalidades importantes. Tipos exigentes que te piden ni más ni menos que construir una ciudad de la nada.

Tus tareas empezarán siendo de lo más modestas, pero a poco que superes los escenarios los jefes te exigirán objetivos cada vez más complejos. En estas pantallas, además de intentar cumplir metas de todo tipo, deberás alcanzar un determinado nivel de desarrollo de tu ciudad. Y como una imagen vale más que mil palabras, la calidad de las viviendas reflejará la evolución de la urbe.

Las casas, espina dorsal de cualquier ciudad que presuma de tal, empezarán siendo simples tiendas de campaña para ir convirtiéndose en moradas más desarrolladas; detalle que remite directamente, otra vez, a la saga *Caesar*.



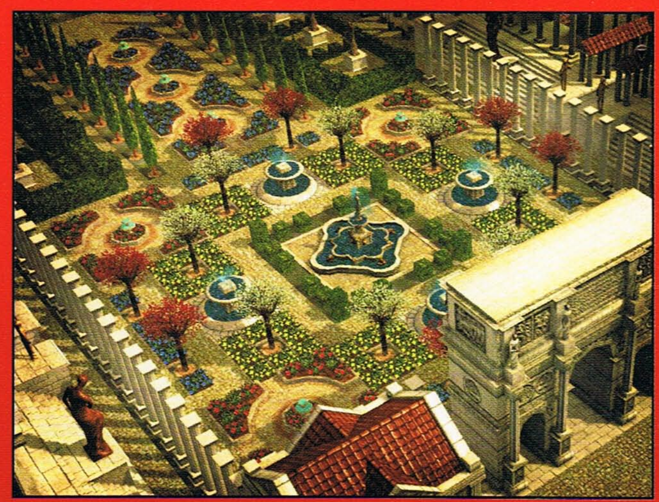
Es posible ver el interior de las casas y los edificios haciendo zoom sobre ellos.



Aunque tus inicios sean humildes, podrás construir ciudades magníficas.



Como no podía ser menos, los gladiadores y las fieras del circo están presentes.



La decoración es importante en tu ciudad. Mira qué jardín.



Construye una maravilla como, por ejemplo, el Gran Faro.



Colocar almacenes cerca de los cultivos y minas es una decisión sabia.



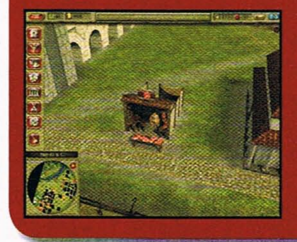
El mapa de Imperio te permite ver las posibles rutas comerciales.

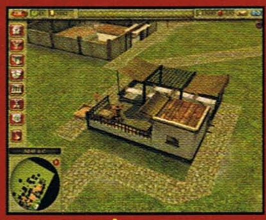
CON EL SUDOR DE TU FRENTE

Tus ciudadanos tienen una serie de necesidades básicas que satisfacer. Aquí tienes algunos de los comercios que se ocupan de ello y que nunca deberían faltar en ninguna ciudad:

CARNICERÍA

La carne es la principal fuente de alimentación para tu sociedad. Y tras recoger las reses en el matadero, aquí será donde hagan los filetes.



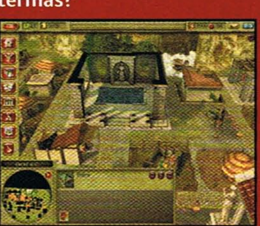


CARPINTERÍA

Dormir en el suelo es de bárbaros y no de un digno ciudadano romano. El carpintero será el encargado de proporcionar lechos al pueblo.

BAÑOS

Todo romano necesita limpiarse y relajarse con un buen baño de vez en cuando. Y es que, ¿dónde se ha visto una ciudad sin termas?



Como en Roma todavía no se había inventado el tráfico de influencias, deberás tener a mano todo lo que necesitas para prosperar: agua fresca y carne en las primeras fases, hospitales y coliseos en las más avanzadas. Los objetivos son claros y pueden cumplirse fácilmente, siempre y cuando sepas planificar bien tu ciudad. Así, las casas deben tener cerca todo aquello que necesiten.

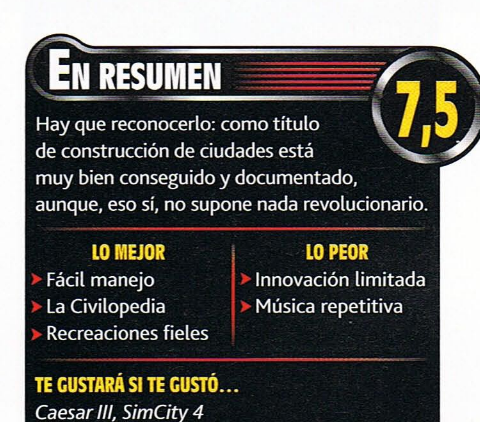
La felicidad de tus ciudadanos será un pilar fundamental en el desarrollo de tu ciudad

Para construir tu asentamiento cuentas con una intuitiva interfaz que divide por categorías los tipos de edificios disponibles. Lo primero que debes hacer es erigir las viviendas de tus nuevos inquilinos, así como crear distintos puestos de trabajo que se nutrirán de la mano de obra que haya disponible (directamente proporcional a tu nivel de población). Como una ciudad no se levanta sólo sobre piedra, hay que hincar los codos. Dispones de un apartado de investigación con el que mejorar el rendimiento de la producción de las distintas profesiones o la felicidad de tus sufridos y pacientes ciudadanos.

PAN Y CIRCO

Y es que mantener contento al personal será fundamental para el desarrollo de tu urbe. Si la gente no se siente a gusto en tu ciudad, recogerán sus bártulos y se echarán al monte en busca de una vida mejor. Y tú, con un palmo de narices quedándote falto de mano de obra e impuestos. Hablando de felicidad, varios factores influyen en el humor de los habitantes. En algunos podrás influir rápida y directamente, mientras que otros no dependerán tanto de ti. Puedes conocer el estado de ánimo de todos ellos gracias a una sencilla interfaz a la que se accede de forma fácil y rápida.

Técnicamente, *CivCity: Roma* se defiende y presenta fieles representaciones arquitectónicas. Puestos a buscar reproches, el juego de Firefly es demasiado similar a *Caesar*. Además, sus elementos distintivos, como el comercio o la investigación, no modifican demasiado una experiencia que resulta ya conocida. A pesar de todo, no defraudará si lo tuyo en la construcción. Virtual, se entiende.



EN RESUMEN

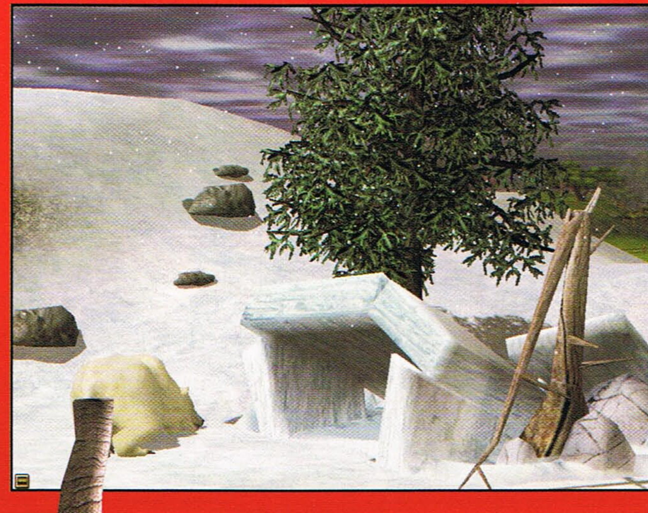
7,5

Hay que reconocerlo: como título de construcción de ciudades está muy bien conseguido y documentado, aunque, eso sí, no supone nada revolucionario.

LO MEJOR	LO PEOR
Fácil manejo	Innovación limitada
La Civilopedia	Música repetitiva
Recreaciones fieles	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Caesar III, SimCity 4





WILDLIFE PARK 2

Este mes la revista parece **el Arca de Noé**. Giras la página y **animales por todas partes**. Pero qué monos son. **Nos gustan con locura**, sobre todo si los podemos enjaular y amaestrar para **sacar unos euros** en taquilla. Qué triste sería **un mundo sin zoos**.

POR A. SALAS

La fórmula de un juego de estrategia de gestión basada en la creación y rentabilización de un zoo sorprenderá sólo a los neonatos. Sin ir más lejos, la serie *Zoo Tycoon* propone ese mismo reto. *Wildlife Park 2* se sale de los parámetros establecidos por la popular franquicia de Microsoft para proponer una perspectiva más seria y exigente, a la vez que ofrece una buena variedad de fauna y flora.

Este título ofrece dos modalidades de juego distintas. La primera de ellas es el clásico modo libre, que te permite construir el zoo de tus sueños sin limitaciones de tipo económico y poniendo a tu alcance opciones como la inmortalidad de tus fieras. Además, puedes elegir entre varias ambientaciones y, en general, te permite un estilo de juego mucho más relajado. La otra opción es una campaña, que te lleva por diversos escenarios en los que debes cumplir una serie de objetivos. Así vas superando misiones hasta llegar al final.

INQUILINOS CAPRICHOSOS

El inicio de este modo, además, hace las veces de tutorial, ya que empiezas con misiones que te enseñan las funciones de distintos tipos de objetos y elementos, el uso de las herramientas de modificación de terreno (que cobran gran relevancia aquí) o las necesidades básicas que debes atender en tu día a día.

Las misiones se desarrollan en multitud de entornos con diferentes tipos de climas y condiciones, lo cual te obliga a adaptar tu zoológico en función de las características del lugar. Dicho de otro modo, que al oso polar no le hace mucha gracia que lo instales junto al terrario, por ejemplo.

Por otra parte, el nivel de atención que debes prestar a todos los elementos que conforman tu parque es algo más elevado que en otros títulos similares, aunque sin llegar a agobiarte. Esto se debe a que los animales, más de 50 en total, son muy exigentes y no dudan en hacerte saber que tienen hambre o sed o que echan en falta compañía o ejercicio, entre otras muchas cosas. A veces incluso pueden tener comportamientos totalmente inesperados, como intentar escapar de su recinto. Vamos, que debes estar ojo avizor en todo momento.

Por fortuna no tienes que acudir a Rappel para comprobar las necesidades de tus inquilinos. Además, cuentas en nómina con unos trabajadores con la suficiente autonomía para cuidar bien de las fieras. Eso sí, siempre y cuando puedas garantizarles los recursos necesarios, ya que en *Wildlife Park 2* (como en tu casa) la comida no aparece por generación espontánea. Debes edificar granjas, invernaderos

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Deep Silver

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 3+



IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet 16

WEB www.wildlifepark2.com



Míralos, qué monos... Y qué exigentes también cuando quieren.



Ésta es la parte que nunca te contaron sobre Indiana Jones.



Debes poner tiendas en tu parque para ganar pasta gansa.



Si no cuidas bien a tus animales, espérate protestas por parte de los activistas.



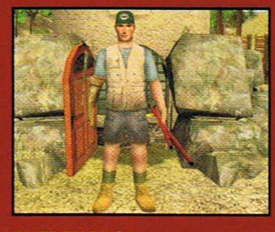
Como no podía ser de otro modo, los osos panda se pirran por el bambú.

DEDICACIÓN ANIMAL

En *Wildlife Park 2* debes multiplicarte para atender a tus animales, al público e incluso al mismo zoo. Afortunadamente, cuentas con una serie de buenos profesionales a tu cargo para salir adelante. Te los presentamos.

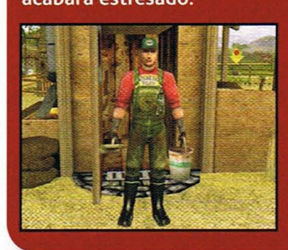
CUIDADOR

Es la pieza clave para el bienestar de tus animales. Gracias a él siempre tendrán comida fresca y agua limpia, pero no lo explotes demasiado o acabará estresado.



VETERINARIO

Cualquier imprevisto puede hacer que alguno de tus animales caiga enfermo o resulte herido. Gracias al veterinario conseguirás que su estado de salud vuelva a ser óptimo.



ENTRENADOR

No sólo de comida y bebida viven tus animales, también necesitan un poco de ejercicio. El entrenador es experto en motivar a las fieras y conseguir que no se aburran.



o piscifactorías para producirla y asegurar el sustento de tus mascotas, así como depósitos de agua potable. Dicho así puede sonar muy complicado, pero en realidad no lo es tanto y los procesos de producción funcionan de forma automatizada. La única dificultad, pues, es saber estar pendiente de todo y en cada minuto.

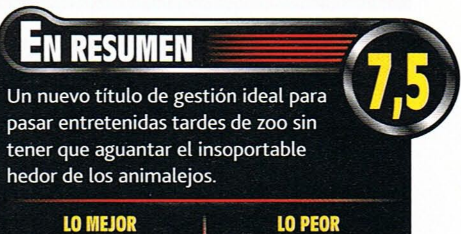
Wildlife Park 2 cuenta con un apartado gráfico de corte realista y de notable aspecto

Ojo de lince

Los visitantes tampoco se quedan cortos a la hora de quejarse por el más mínimo fallo. Eso te obliga a poner a su alcance todo tipo de instalaciones y elementos decorativos. Si, además, pueden irse con una sonrisa de más y unos euros de menos, jugada maestra.

Tu zoo y, sobre todo, tu cabeza dependen de la afluencia de público. Para conseguir atraer a los visitantes puedes emprender varias estrategias de mercadotecnia, como poner anuncios en revistas o repartir panfletos, aparte de las opciones típicas de subir o bajar los precios de las entradas y los consumibles que ofrezcas en los diferentes puestos de venta.

Por último, es necesario destacar que *Wildlife Park 2* cuenta con un apartado gráfico de corte realista y de notable aspecto que lo aleja del aspecto de dibujos animados propio de los *Zoo Tycoon*. Eso sí, a costa de unos requisitos mucho mayores. Pero eso es sólo un mal menor.



En resumen

7,5

Un nuevo título de gestión ideal para pasar entretenidas tardes de zoo sin tener que aguantar el insoportable hedor de los animalejos.

LO MEJOR
- Interfaz intuitiva
- Gráficos realistas
- Variedad de animales

LO PEOR
- Requisitos altos
- Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Zoo Tycoon 2

GTI RACING

Tienen que gustarte mucho, porque serán **los únicos coches** que podrás ver, oír y conducir. Tendrás **Volkswagen por un tubo**. El realismo es lo de menos, aquí vienes a **acelerar y a divertirte**. ¿Pan comido? Menos humos, campeón, que **sólo gana el mejor**.

POR J. FONT

Ni es el primer videojuego ni será el último. Una sola marca viste a todos los vehículos. En este caso la elegida es la mítica y popular Volkswagen. No busques Ferraris, aquí sólo rugen las tripas de un Golf o de un clásico como el escarabajo. También echarás de menos vehículos como el Corrado o el todoterreno Touareg. La de cal es la inclusión de espectaculares prototipos como el Concept T.

GTI Racing te brinda tres opciones de juego. Además del multijugador, hallarás las modalidades de Campeonato y Carrera. Esta última te permite acceder a carreras rápidas con los vehículos que hayas adquirido previamente. Los circuitos los tendrás que desbloquear a través del modo Campeonato. Su mecánica es también conocida: deberás superar a todos los rivales en sucesivas competiciones de objetivos y desarrollo variados. Prepárate a afrontar desde carreras offroad a circuitos ovales. También fases en las que gana el que más acelera o el que mejor derrapa.

Escenarios conocidos

Algunas carreras admiten dos categorías de vehículos distintas. Lo más sensato es ir aumentado tu parque móvil pasando por el concesionario. También podrás adquirir piezas para mejorar las prestaciones de tu vehículo. Desde ruedas hasta kits para sacar unos cuantos caballos extras al motor. Antes de cada carrera podrás ajustar algunos parámetros del coche para sacarle algo más de partido.

Tus rivales alardean de inteligencia artificial y su obsesión no es otra que sacar el mayor partido a cada situación. En sus trece, no dudarán en cortarte el paso o empujarte hacia la cuneta. Tampoco titubearán si es que necesitan acortar el trazado campo a través. No es que el juego permita atajos, no, pero algo te puedes alejar de la carretera. Así que no dudes en acortar curvas cuando sea posible, pero ten en cuenta que si te alejas demasiado el juego te volverá a situar en la pista con penalización incluida.

Llama la atención, desde luego, el escaso número de escenarios. Aunque utilizan diferentes trazados sobre el mismo circuito, en más de una ocasión lo único que varía es la ubicación de la salida y



Píllate un descapotable. Puede que no ganes, pero fardarás mogollón.

Datos técnicos

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Techland

EDITOR
Take Two

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: sí (castellano) · Voces: no

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: no · LAN: 4 · Internet: 4

WEB www.gtiracingthegame.com



No te acerques demasiado a tus adversarios. Tienen muy malas pulgas.



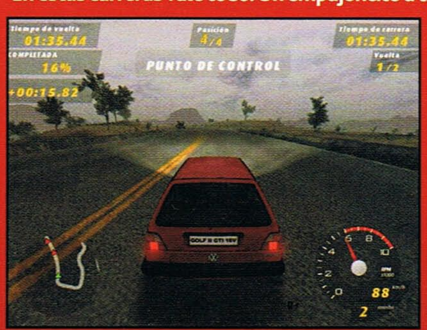
Los daños en los vehículos se limitan al aspecto visual.



En estas carreras vale todo. Un empujoncito a tiempo y serás campeón.



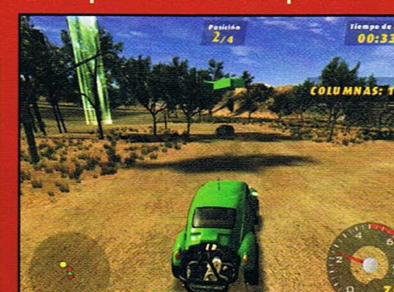
Las carreras son variadas. ¿Prefieres acelerar o derrapar?



Al atardecer tendrás que alumbrar la carretera si quieres seguir en el asfalto.



No desesperes si un toque te relega a la última posición. Puedes atraparlos.



En las carreras offroad puedes salirte del camino, pero no es aconsejable.

poco más. La ventaja es que tendrás muy pocos problemas, por no decir ninguno, a la hora de memorizar los trazados para sacarles el máximo partido.

El juego utiliza un motor gráfico y físico basado en un título que seguramente conoces, *Xpand Rally*. Ya sabes a qué atenerte: un estilo de conducción que supura arcade por todos sus poros. Con todo, encontrarás alguna nota de realismo como los cambios sufridos por tu vehículo según la superficie. Si dejas medio coche fuera del asfalto, notarás cierta inestabilidad. La razón es que las ruedas al contacto con la hierba o arena se frenarán sin remedio.

Son pequeños bocados de realidad para un título que huye de la simulación, como demuestra el hecho de que los coches sean indeformables. Algunos golpes dejan secuelas visibles en el vehículo, pero no te preocupes, no perderás ni una sola pieza. De lo que no te librarás es del taller. Si no has sido demasiado preciso al finalizar la carrera, tendrás que reparar los desperfectos. En cuanto al comportamiento del vehículo tras las colisiones, varía un poco, pero no lo suficiente como para que la conducción se convierta en un calvario. En ningún caso te descalificarán de la carrera. Puedes estar tranquilo.

Antes de cada carrera podrás ajustar algunos parámetros del coche para sacarle algo más de partido

Diversión por bandera

GTI Racing se inscribe en la liga de los juegos entretenidos, aquellos que te permiten conducir sin mayores complicaciones. En el debe, la física del juego, que resta importancia a los ajustes que apliques a los vehículos, y la ya citada escasez de circuitos. Dos lastres que hurgan en la misma herida: lo repetitivo del juego. En su haber, la variedad de carreras y competiciones y la facilidad con la que puedes empujar a tus adversarios contra la valla. Lástima que estas últimas situaciones se queden en divertidas. Dada la ausencia de desperfectos y la escasa incidencia de los golpes en la conducción, imposible que sean espectaculares.

MI MARCA TAMBIÉN

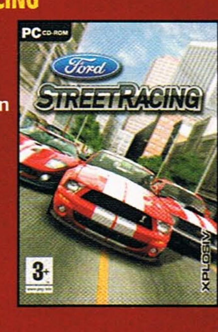
No sólo Volkswagen cuenta con un título basado en sus vehículos. Otros fabricantes lo hicieron en su día.

SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

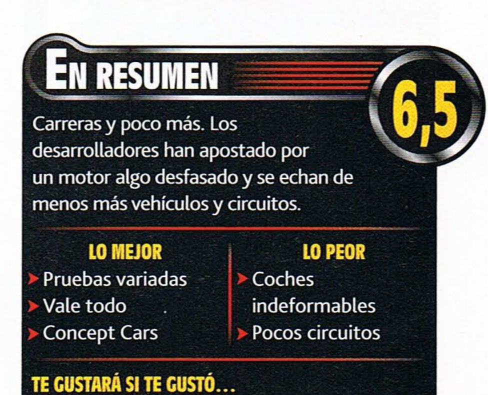


Todos los vehículos del fabricante italiano sobre el asfalto. Incluidos los coches de competición y modelos clásicos. El título incluye la progresión del piloto y un modelo de conducción realista.

FORD STREET RACING



El fabricante americano cuenta con una saga de títulos que emplean sus coches. La última entrega se caracterizaba por la inclusión de emblemáticos modelos tanto antiguos como actuales.



EN RESUMEN

6,5

Carreras y poco más. Los desarrolladores han apostado por un motor algo desfasado y se echan de menos más vehículos y circuitos.

LO MEJOR
- Pruebas variadas
- Vale todo
- Concept Cars

LO PEOR
- Coches indeformables
- Pocos circuitos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
World Racing 2 o *S.C.A.R*





SENSIBLE SOCCER 2006

John Hare **se apunta a la moda retro** y, de paso, repite fórmula magistral. Ya sabes, **jugabilidad arcade de la buena**. Para aderezar tan diabólico mejunje, unos **gráficos** la mar de **resultones**. Pese a alguna cantada, una **alternativa digna y divertida**.

POR X. ROBLES

Han sido muchas las compañías que han intentado crear el juego de fútbol definitivo… Y de momento todo han sido largueros, postes y disparos a la valla de Melilla. Uno tras otro, los intentos quedaron hechos añicos ante dos escuadras de altura: *Pro Evolution Soccer* y *FIFA*. Estos títulos se apoderaron de cuatro reglas del deporte rey y las aliñaron con gráficos estridentes y superpoderes de tebeo. Ante la difícil competencia, la nueva edición de *Sensible Soccer* se apunta a otra liga, con un grafismo cómico y un considerable respeto a las reglas del fútbol.

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Codemasters

EDITOR
Codemasters

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: ✗

REQUISITOS	**Mínimo**	**Recomendado**
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

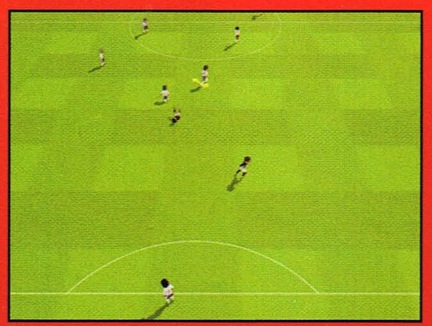
MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

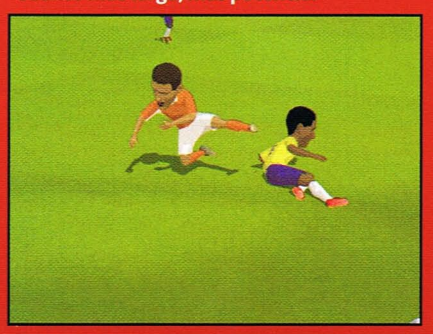
WEB es.codemasters.com/sensiblesoccer2006

TRES BOTONES Y LISTOS

Como decíamos, las normas son idénticas a las del fútbol. Nada de tiros con chispitas o puñetazos voladores. En cambio, el estilo de juego es absolutamente arcade, absolutamente "Sensi". El control no puede ser más simple: tres botones y a jugar. Uno para pases, otro para disparos con medidor de potencia y segadas y un tercero para esprintar. Debajo del jugador que controlas aparece una flecha que te indica la dirección en que saldrá el balón. Si aprietas el botón de chute, la flecha se alarga en función del tiempo que lo mantienes pulsado. De este modo se han ahorrado las engorrosas barras de potencia y el medidor de potencia ha quedado integrado a la perfección. Además, si le das al stick izquierdo cuando el balón está en el aire, lo envenenarás con un efecto diabólico. Saber curvar la trayectoria del esférico distingue a un jugador mediocre de un crack. Cuando lo domines, los partidos se convertirán en carreras para ver quién marca goles más espectaculares. Y no pocos, precisamente.

El ritmo de *Sensible Soccer 2006* es de vértigo y no te deja ni tiempo para pensar. Por desgracia, hay ciertos desajustes y errores que empañan el estupendo sistema de control: porteros que se teletransportan, la imposibilidad de cambiar manualmente de jugador, pases desde el centro del campo que terminan en el fondo de la red… Ah,


La flecha indica la dirección del balón. Cuanto más larga, más potencia.


El botón de segada y el de chute es el mismo, así que ¡cuidado!



Por más pichichi que sea, a "Eti'i" también le señalan fueras de juego.



Para empalmar el balón debes chutar justo cuando pasa delante del jugador.

TIEMPO DE CLÁSICOS

Sensible Soccer marcó un hito, pero en los orígenes del fútbol virtual encontramos otros títulos que aspiraban a convertirse en referentes del deporte rey.

SUPER SIDEKICKS

El primer videojuego de fútbol de SNK incluía 12 equipos que competían por la Copa SNK. Este título arcade era muy fácil de jugar e impecable técnicamente.





KICK OFF

Los de Anco crearon el primer gran juego de fútbol. La vista cenital y la imposibilidad de los jugadores de pegarse al balón son dos de sus características más memorables.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



El primer *FIFA* apareció en las Navidades de 1993 y entró con fuerza gracias a su vista isométrica. Sólo podías controlar a selecciones nacionales.





SUPER SOCCER

El juego de Human Entertainment apareció en occidente en 1992 para la Super Nintendo. A destacar la vista desde detrás de la portería y que no se podía jugar con España.

bueno, y que mejor que no intentes jugar con el teclado: es exasperante. Si no tienes pad, deja de leer y sal ahora mismo a comprarte uno. En serio.

La única cámara disponible es la cenital, como en el juego original. En un título tan extremadamente arcade esta vista es óptima para no perder de vista ningún detalle. Eso sí, en las repeticiones (que no puedes almacenar en el disco duro) la cámara baja a ras de césped.

De dibujos animados

Es evidente que en un juego como éste no pegan los gráficos ultrarrealistas. El equipo de John Hare ha acertado de pleno eligiendo un estilo de dibujos animados, con jugadores cabezones que se mueven con comicidad. Lo que se echa de menos son más animaciones.

Como las licencias oficiales están por las nubes, han tenido que recurrir al viejo truco de cambiar un par de letras de los nombres reales. En cualquier caso, dado el parecido de los monigotes con los deportistas de verdad, no cuesta demasiado corregir tu equipo favorito con la ayuda del editor. Aunque, claro, si lo que quieres es crear tu propia escuadra y alinearte a ti y a tus amigotes, también puedes. Los partidos contra otros usuarios son la chispa del título. No se entiende, por tanto, la decisión de prescindir de opciones online. La nostalgia no es excusa. Una cosa es remitirnos a viejos tiempos y otra muy distinta sufrir sus incomodidades.

El ritmo de *Sensible Soccer 2006* es de vértigo y no te deja ni tiempo para pensar

Poco más podemos reseñar. Las competiciones predeterminadas solamente sirven para desbloquear cuatro ítems, pero necesitarás invertir un tiempo desproporcionado. En resumen, el título ha sabido modernizarse con gracia, pero le falta un paso para la excelencia: corregir ciertos bugs, añadir opciones online y más modos de juego. En cualquier caso, una interesante compra si te gusta el deporte rey.

En resumen

7

Un arcade a la antigua usanza con una velocidad rabiosa y un sistema de control muy sencillo. Lástima de algunos errores técnicos y de la falta de modo online.

LO MEJOR	LO PEOR
Sistema de control	Sin modo online
Gráficos divertidos	Sin licencias
Revivir un clásico	Desajustes técnicos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Sensible Soccer

CHROME
Specforce

¿Te imaginas divisar en el cosmos el **planeta Coca-Cola**? ¿O el sistema solar Zara? En **el universo de *Chrome*** ya es posible. Las megacorporaciones **se han extendido por la galaxia** y a falta de árbitros, buenos son los **superhombres de acción**.

POR M. GONZÁLEZ

El primer *Chrome*, aparecido en 2003, combinaba la acción semitáctica y los grandes espacios abiertos de *Far Cry* con los superpoderes cibernéticos y el inventario de *Deus Ex*. La fórmula les salió bastante bien, así que ahora repiten con una precuela. Techland podría haberse dedicado a enmendar errores y a mejorar su propuesta. Sin embargo, en esta segunda entrega de la saga se han limitado a reaprovechar su motor antes de que se le pase definitivamente el arroz. La evolución real la dejan para más adelante, para cuando llegue *Chrome 2*.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Techland

EDITOR Take Two

PRECIO: 19,99 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ LAN: 32 Internet: 32

WEB www.specforcethegame.com

EL REGRESO DE LOGAN

Si en el primer *Chrome* seguías las andaduras del mercenario Logan, en *Chrome Specforce* revives su pasado como miembro del cuerpo Specforce. Junto a su compañero Pointer, Logan aterriza en el planeta Estrella con la misión de investigar qué demonios planea la megacorporación propietaria. Como en un cliché de película de acción, la megacorporación no oculta nada bueno, la misión resulta un completo fracaso y, antes de que te des cuenta, te habrás unido a la resistencia local para luchar por la libertad. Tan clásico que asusta.

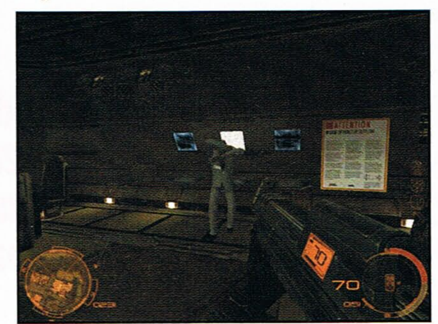
En el campo de los tiros, la acción se desarrolla siguiendo una entretenida pauta con reminiscencias a *Far Cry*. Recorres amplios exteriores en los que puedes enfrentarte al enemigo con libertad de movimientos, jugando al ratón y al gato con ellos, ya que salir a pecho descubierto termina casi siempre con tu cadáver adornando el suelo.

Para que se note que el título transcurre en el futuro llevas una armadura marca Acme que no sólo te ayuda a apuntar marcando a los malos con un círculo rojo, sino que además te otorga cuatro poderes mágicos para luchar contra el mal: ralentización del tiempo, supervelocidad, escudos y camuflaje óptico. El más útil de estos cuatro poderes (por no decir el único) es sin duda el primero, del resto prácticamente puedes olvidarte. Otra de las habilidades del protagonista consiste en hackear sistemas, para ello nada más sencillo que un minijuego de descubrir parejas iguales entre unas cuantas cartas boca abajo. Sí, una forma de abrir compuertas irreal como la vida misma.



Para sobrevivir es conveniente estar siempre a cubierto.


Los exteriores recuerdan vagamente a *Far Cry*. No están mal.


También hay civiles inocentes, recuerda que eres casi policía.


Pointer es tu aliado y experto francotirador.


No sólo de escenarios exteriores vive *Chrome: Specforce*.


Por desgracia, el diseño de las motos aéreas es bastante mediocre.


En cuanto divises un robot a lo lejos, llama a tu bazuca.


El ralentizador de tiempo es el mejor amigo del Specforce.

Chrome Specforce repite el inventario de *Chrome*, no muy grande, pero lo suficiente para que quepan un par de armas, su munición y los botiquines que encuentres. También es útil recoger contenedores de energía para restablecer las pilas de tu armadura, energía que se gasta al usar tus superpoderes. Los objetos pueden recogerse tanto de contenedores como de los enemigos caídos, así que atento a rapiñar los cadáveres.

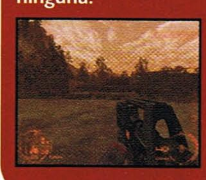
El armamento incluye un elenco clásico: rifles, pistolas, lanzacohetes, etc. Cada arma es válida en ocasiones determinadas, lo que te obliga a recordar dónde metiste el lanzagranadas cada vez que ves un robot gigante. Otra de las presencias obligadas en los juegos de acción actuales, los vehículos, también ruedan por este videojuego. La verdad es que aportan cierta variedad a la acción.

LOS ¿SUPERPODERES?

Te diseccionamos los poderes de la armadura SPA4 para que sepas a qué enfrentarte embutido en una de estas carcasas, aunque el único imprescindible es la ralentización del tiempo.

SUPERVELOCIDAD

Cuando corres, normalmente vas deprisa; cuando corres con la supervelocidad activada, vas un poco más deprisa. ¿Utilidad? Casi ninguna.





CAMUFLAJE

Cuando no estás camuflado, los enemigos te ven; por ridículo que parezca, cuando lo estás, también. ¿Utilidad entonces del camuflaje? Ninguna.

ESCUDOS

¿Algo más abundante aquí que los árboles? Los botiquines, y éstos no gastan pilas. ¿Utilidad de los escudos? Prácticamente ninguna.





RALENTIZAR EL TIEMPO

Ante unos enemigos de puntería matemática es tu única salida. Sólo así tendrás tiempo de disparar con la sesera en su sitio. ¿Utilidad? Indispensable.

DONDE PONEN EL OJO...

La inteligencia artificial, correcta, cumple sin lucimientos especiales. Destaca sobre todo la endiablada y terriblemente frustrante puntería enemiga, tan desmedida que te obliga a utilizar la ralentización de tiempo prácticamente cada vez que aparece un enemigo.

La acción se desarrolla siguiendo una entretenida pauta con reminiscencias a *Far Cry*

Los gráficos están a todas luces desfasados y tampoco presentan una buena labor de optimización. A pesar de ello los escenarios amplios dan el pego. En el terreno multijugador, cuatro modalidades: A Muerte, A Muerte por Equipos, Dominación y Captura de la Bandera. Suficiente para alargarle la vida y mantenerte ocupado un buen rato.

Un título entretenido gracias a su desafiante modo de combate y la variedad que aportan los vehículos y los toques de rol. Lástima de su desfase gráfico y de la excesiva puntería enemiga.

EN RESUMEN

6

Un juego decente de acción con algún detalle táctico y ligerísimos toques de rol. Especialmente dedicado a los amantes de los espacios abiertos.

LO MEJOR
- Los poderes
- Espacios abiertos
- La ambientación

LO PEOR
- Los gráficos
- La puntería enemiga
- El argumento

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Chrome

AIR CONFLICTS

Reconócelo. **El último manual** te descubrió que todos los botones de la lavadora… ¡se utilizan! Y desde entonces prefieres **acción directa sin cursillos avanzados**. Alégrate porque aquí se viene a **volar, disparar y divertirte**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Si de golpe aparecen tantos títulos de acción aérea, será que aquí hay mercado. Si además estamos ante un título que no incluye la palabra "Pacific", señal de que quiere hacerse un nombre propio y no ir a la zaga de un simulador consagrado. De hecho, este juego es acción pura pese a introducir elementos que lo podrían confundir (a primera vista) con un simulador.

Lo que más destaca es su facilidad de uso, así que olvídate de opciones para configurar el nivel de realismo. La aclimatación al juego es casi inmediata. Por defecto sólo se pueden modificar los típicos parámetros de configuración gráfica y dispositivo de control. De hecho, la experiencia varía mucho si vuelas con joystick, teclado o ratón, apreciándose profundas diferencias en la puntería. Pero todo es acostumbrarse.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
3Division / 3D People

EDITOR
Puntosoft Interactive

PRECIO: 19,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla [bandera española] Voces [bandera británica]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.punto-soft.net

A TRES BANDAS

El apartado para un jugador se reduce a las tres campañas del bando alemán, británico y ruso. De ti depende el orden en el que las afrontes. Antes de pasar a la acción sólo debes configurar un piloto. En las tres campañas te estrenas con algunas misiones de entrenamiento. La mecánica consiste en seguir unos puntos de ruta, derribar aviones amigos con munición de práctica o bombardear blancos de prueba.

Rápidamente se pasa al combate, con misiones de lo más variadas. Por ejemplo, bajo bandera británica debes proteger convoyes, o realizar bombardeos en picado sobre Polonia si es que hablas la lengua de Goethe. Claro que también puedes sacudir a los pobres polacos con bombardeos a nivel a las órdenes de Stalin (todo un acierto, ya que se trata de un episodio histórico bastante olvidado).



Conviene destruir los focos en las misiones nocturnas.



La mira de bombardeo es imprescindible para dar donde más duele.

Según el bando que elijas, al principio de la campaña dispones de uno o dos modelos de avión diferentes, con tres unidades de cada uno. La campaña termina cuando te quedas sin ninguno de ellos. Por méritos en combate vas obteniendo mejores aparatos, además de medallas y ascensos. Eso sí, como la campaña es estrictamente histórica y no dinámica, el resultado de la guerra no cambia aunque no completes tu misión.

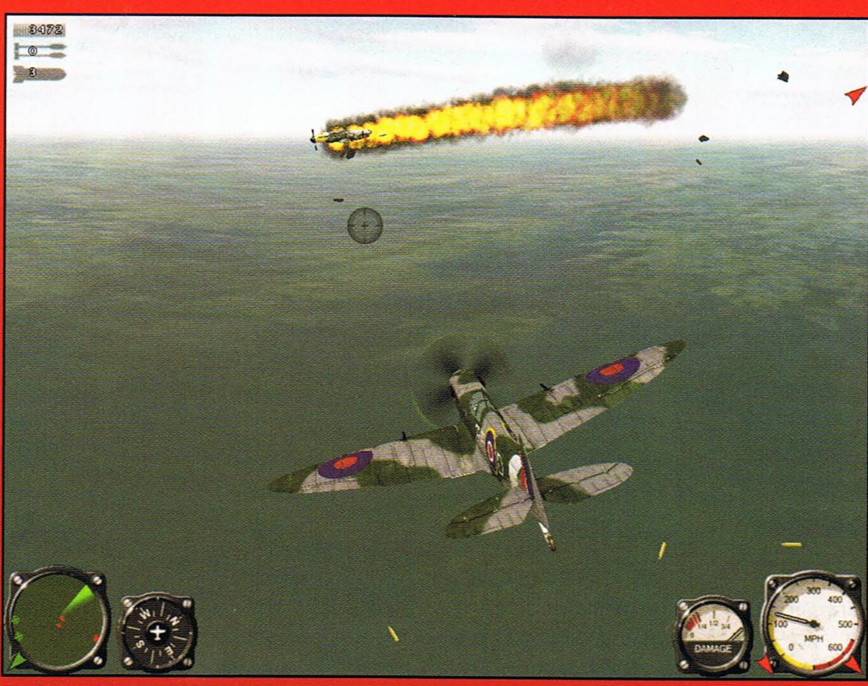
Pese a ser un juego ambientado en hechos históricos, ni las misiones son exactamente iguales a las de la realidad



Alguien va a ver la nieve más de cerca que un esquimal enano.



Con el bombardero DB-3 puedes arrasar una instalación por completo.



Un buen tiro, sin duda. Hasta lo celebran con fuegos artificiales.


Nubes como las de esta imagen atesoran una buena calidad gráfica.


Bonita estepa rusa. Pero como nos despistemos con el paisaje...


Acabar con los submarinos que amenazan a los barcos es complicado.

ni se respetan los modelos que participaron en los combates. No es raro ver cazas de 1942 que sin embargo vuelan por los cielos de 1939. Poco riguroso, vamos.

En combate, ves siempre el avión desde una vista externa, con la posibilidad de mirar a los lados y atrás. Para hacer el mal dispones de dos puntos de mira: uno para ametralladoras y cohetes y otro para lanzar bombas. El éxito del pilotaje depende de unos instrumentos básicos que te indican la velocidad, los daños que has acumulado y la munición restante (no, no es infinita, aunque sí cuentas con cantidades generosas). De especial interés es el radar en el que puedes ver en planta todo lo que te rodea.

Lo que más destaca es su facilidad de uso, así que olvídate de configurar el nivel de realismo

LA OTRA MITAD

Pero las campañas, aunque largas, no lo son todo en este juego. El espectáculo lo pone el multijugador. Aunque limitado en número, ya que sólo permite hasta ocho usuarios, consigue multiplicar por tropecientos la diversión. Cuando creas una partida, puedes elegir entre más de 20 escenarios distintos que fueron famosos en la Segunda Guerra Mundial y en qué estación y clima quieres volar. Sólo cuenta con dos modos, el Duelo a Muerte, que es el clásico todos contra todos, y el Duelo a Muerte por Equipos, que es lo mismo pero con varios bandos. Aun así, posee un poderoso aliciente: sólo pueden elegir los mejores aviones aquellos jugadores que previamente los hayan desbloqueado durante la campaña *offline*. De esta manera, la campaña cobra importancia más allá de la experiencia en solitario. Vamos, acción de altos vuelos apta para todos los públicos. Mejorable, pero entretenido.

ACENTO DE SIMULADOR

Vale, es acción aérea, pero incluye algunos detalles propios de un simulador que debes tener en cuenta si quieres mantenerte lejos del suelo. Sobre todo porque cada avión que pierdas te acercará al temido "Game Over".

SALVA EL AVIÓN

Si tienes muchos daños y crees que no vas a terminar la misión de una pieza, huye volando recto en cualquier dirección. Una flecha roja te ofrecerá volver al combate, pero tú ni caso... Al hangar.





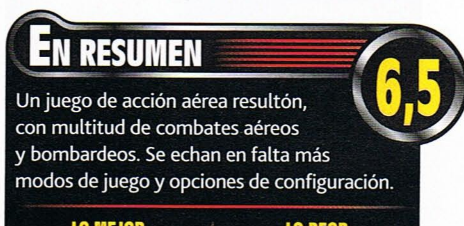
NO TE ESTRELLES

Si vuelas bajo, esquiva todo lo que haya en tierra. Tocar la rama de un árbol implica estrellarse y perder el avión tontamente. Ni se te ocurra jugar a Spider-Man entre los edificios.

APUNTA BIEN

Las balas y obuses tardan unos instantes en llegar a su blanco, así que debes tener en cuenta la trayectoria de los aviones enemigos a la hora de apuntar. El punto de mira rojo es casi sinónimo de acierto.





EN RESUMEN

6,5

Un juego de acción aérea resultón, con multitud de combates aéreos y bombardeos. Se echan en falta más modos de juego y opciones de configuración.

LO MEJOR
- Accesible
- Misiones variadas
- El precio

LO PEOR
- Pocos modos de juego
- Licencias históricas

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Blazing Angels: Squadrons of WWII

CROWN OF GLORY

Europe in the Age of Napoleon

¿Fin de curso? Y una leche. **Tu profe de Historia** patrocina un juego duro de roer. A **hincar codos** tocan con este *Crown of Glory*, **un *wargame* de altos vuelos**. Además, un juego que da la razón a las abuelas: los **buenos huesos hacen caldos mejores**.

POR X. PITA

Sí, ya sabemos que no es la primera vez que has viajado a la era napoleónica a lomos de un videojuego. Pero seguro que nunca lo habías hecho con tanta profundidad. Porque los miembros de Western Civilization Software se han encargado de recrear la época con todo lujo de detalles. Básicamente, de lo que se trata en este título es de manejar a una gran potencia (Inglaterra, Francia, Prusia, España o Rusia, por ejemplo) e intentar ganar más Puntos de Gloria que tus rivales. ¿Cómo? A grandes rasgos, ganando batallas y manteniendo contenta a la población.

CONSECUENCIAS LÓGICAS

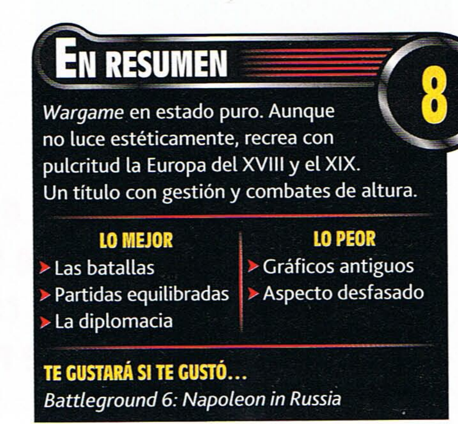
Puede que de un plumazo no encuentres demasiadas diferencias entre *Crown of Glory* y cualquier otro juego de guerra de tablero, pero basta profundizar mínimamente en esta convulsa Europa virtual para descubrir que los diseñadores han utilizado la tecnología sabiamente. El caso es que, gracias a un sistema de juego inteligente y una sapiencia virtual que no le va a la zaga, el género se alimenta con características inéditas en las propuestas de lápiz y papel. Porque aquí los detalles juegan en equipo. En el caso de la moral, necesitas mantenerla alta tanto en el frente de batalla como en el corazón de tu ciudad. Esta era napoleónica de postín funciona como un bloque en el que la habilidad para gestionar lo militar y la mano izquierda con la diplomacia son imprescindibles para conseguir una economía saludable.

Los amantes de la pirotecnia, que esperen a las fiestas del pueblo. Estéticamente hablando, el juego se mueve a kilómetros de la vanguardia y no ofrece más que un *Risk*, por nombrar un *wargame* clásico, pasado al monitor. Aunque se agradecería mayor atractivo visual, el diseño de la interfaz funciona a la perfección: menús necesarios sin concesiones al exceso de información y partida por turnos a golpe de ratón. Todo bien medido y recreado con solvencia.



Trifulcas y movimientos vienen condicionados por los accidentes del terreno.

Juego notable aunque minoritario, *Crown of Glory* acierta en lo militar y en la gestión y añade interesantes conceptos al género que, a buen seguro, trascenderán.



EN RESUMEN

8

Wargame en estado puro. Aunque no luce estéticamente, recrea con pulcritud la Europa del XVIII y el XIX. Un título con gestión y combates de altura.

LO MEJOR	LO PEOR
Las batallas	Gráficos antiguos
Partidas equilibradas	Aspecto desfasado
La diplomacia	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battleground 6: Napoleon in Russia

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Western Civilization Software

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

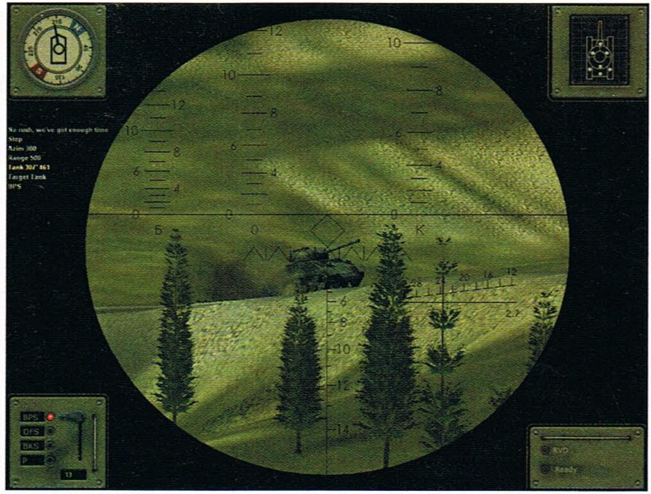
MULTIJUGADOR
Un mismo PC 8 LAN 8 Internet 8

WEB www.west-civ.com



Los hexágonos sólo pueden indicar una cosa: *wargame* puro y duro.





IRON WARRIORS

T72 Tank Command

La guerra es muy fea, pero en tu PC no muere nadie. Así que **puestos a liarla, que sea gorda**. Olvídate de espadas, pistolas y metralletas. Aquí lo que se lleva es la **munición de tamaño familiar**. ¿Quién ha dicho que no se pueden matar moscas **a cañonazos**?

Por E. "Tuckie" Artigas

De entrada, debemos puntualizar que este juego no es otro que el famoso *T72 Balkans on Fire*, sólo que a nuestro país llega un año tarde y con otro nombre. Lástima que la espera no haya servido para traducir el juego. Por lo menos cuentas con un completo manual en papel de 60 páginas, aunque a este juego no le habrían venido mal unas cuantas más.



Datos técnicos

GÉNERO
Acción/Simulación

DESARROLLADOR
Crazy House

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✓ Internet ✗

WEB www.blackbeangames.com

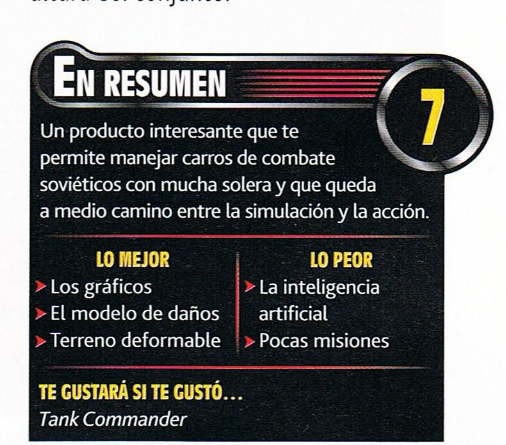
Pese a que de entrada pueda parecerte un simulador de tanques puro y duro, *Iron Warriors* se queda en un terreno algo indefinido. Sí que se han incluido detalles propios de una simulación seria, como el realista modelo de daños, que provoca destrozos distintos según el tipo de proyectil y el ángulo de impacto, pero también se han realizado concesiones a la jugabilidad. Ya ejerzas de conductor, artillero o comandante de un blindado, las acciones a realizar se han simplificado bastante, sobre todo en lo que respecta al conductor. En cualquier caso, es posible graduar el nivel de realismo. Además, se incluyen elementos estratégicos, como la posibilidad de dar órdenes a tu pelotón sobre un mapa.

Cadenas pesadas

Aprender a manejar tu carro de combate es relativamente sencillo, sobre todo si empiezas con las misiones sueltas para entrenarte. En ellas descubres que puedes modelar a base de cañonazos tanto los objetos como el propio terreno con cualquiera de los tres modelos de tanque de que dispones: el T-34, el T-55 y el T-72. Su poder destructivo es suficiente para dejarlo todo hecho unos zorros.

La campaña incluye 18 misiones que se desarrollan en unos Balcanes con mapas y personajes imaginarios. Te vas a encontrar en todo tipo de situaciones, desde tender emboscadas a prevenirte de ellas, pasando por defensas o asaltos a puntos estratégicos. Por su parte, el apartado multijugador permite que cada jugador ocupe un puesto distinto en un mismo blindado, tanto en modo competitivo como cooperativo.

El mayor lastre de *Iron Warriors* es la inteligencia artifical, tanto amiga como enemiga, que desde luego no está a la altura del conjunto.



En resumen

7

Un producto interesante que te permite manejar carros de combate soviéticos con mucha solera y que queda a medio camino entre la simulación y la acción.

LO MEJOR
- Los gráficos
- El modelo de daños
- Terreno deformable

LO PEOR
- La inteligencia artificial
- Pocas misiones

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Tank Commander

SUPREME RULER 2010

¿Te gustaría regir los destinos del planeta sin **pisar Estados Unidos**? Ya no necesitas hacer cola en **la embajada del tío Bush**. *Supreme Ruler 2010* te coloca a escasos centímetros del **cielo que soñó Aznar**. Por fin podrás echar barriga y **salvar al mundo**.

POR X. PITA



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
BattleGoat Studios

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 400 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.supremeruler2010.com

Es para echarse a temblar. Imagina un manual de 150 páginas, tutoriales más densos que una sopa de melaza, recuadros repletos de texto y un guión con una Tierra que se acerca peligrosamente al caos final. Sólo tú, regidor mundial, puedes enmendarle la plana a ese rebaño de desorientados que es el mundo. Sirva para presentarte *Supreme Ruler 2010*, lo último en gestión política. Sí, da vértigo. Y se agradece que el argumento dé la espalda a la consabida era postapocalíptica. El futuro que plantea el juego podría ser pasado mañana.

JUGAR HASTA CANSARSE

Por turnos o en tiempo real. Puedes enfrentarte a la criatura de BattleGoat Studios de las dos formas. A pesar de que la mecánica es prácticamente idéntica en ambos modos, los turnos ralentizan el juego mientras que el tiempo real dota de mayor fluidez a la partida. Sí, suena a tópico, pero lo difícil es conseguir que ambos sistemas lleguen a buen puerto. El gran logro, la hazaña casi, de *Supreme Ruler* es que tras la sobredosis de información se revele como un juego accesible de mecánica relativamente sencilla.

Pero no te emociones. Lo que le da la vida a este juego, su abrumadora cantidad de opciones, también se la quita. Diplomacia, comercio internacional, gastos militares, impuestos, elección del gabinete... Se requiere mucho tiempo libre para disfrutar plenamente de semejante propuesta, a lo que no ayuda, además, lo espartano de la estética.

Otro punto negro: el juego depende en exceso del gabinete de ministros. Una vez asignadas las competencias, *Supreme Ruler 2010* prácticamente se automatiza. El resto es, con mucho, esperar resultados ante el monitor.

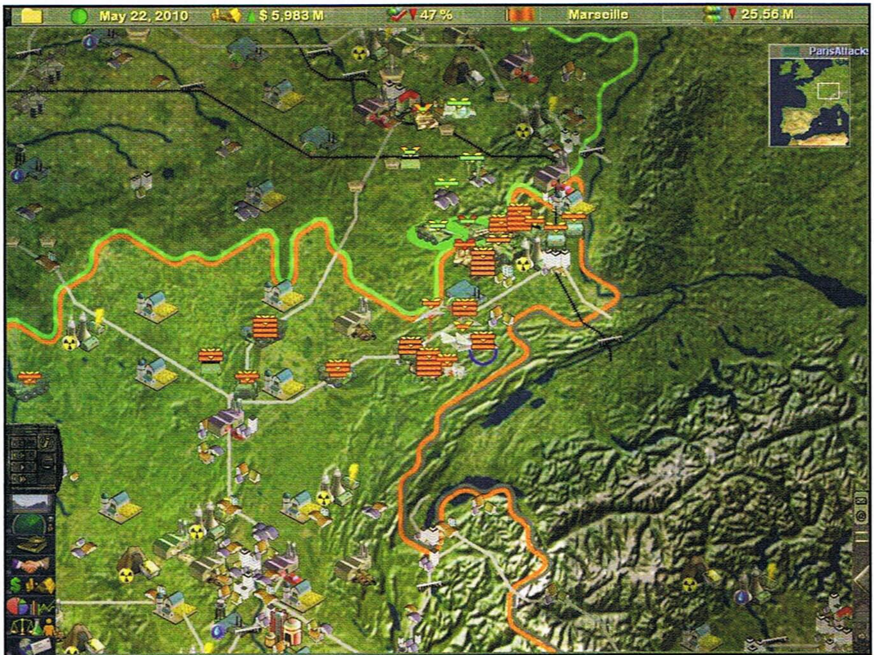
Por su parte, la inteligencia artificial no supera la capacidad neuronal de nuestros políticos. Cuesta asimilar reacciones desmedidas y poco lógicas como declarar la guerra justo cuando más cercano se avista el fin del planeta. Por lo demás, su visión de la política internacional podría iluminar a muchos.



Es triste pero funciona así: o te militarizas o te dan por la retaguardia.



Se echa de menos un aspecto gráfico y sonoro más atractivo.



La inteligencia artificial del juego a veces se parece peligrosamente a la realidad.



EN RESUMEN

7,5

Un juego de gestión política. Altas son sus miras y amplio su alcance, aunque puede abrumarte su exceso de información y los menús poco agradecidos.

LO MEJOR	LO PEOR
Muchas opciones	Estética austera
La rejugabilidad	La inteligencia artificial
Turnos y tiempo real	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Democracy o *SuperPower 2*

BATTLE OF EUROPE

Royal Air Force

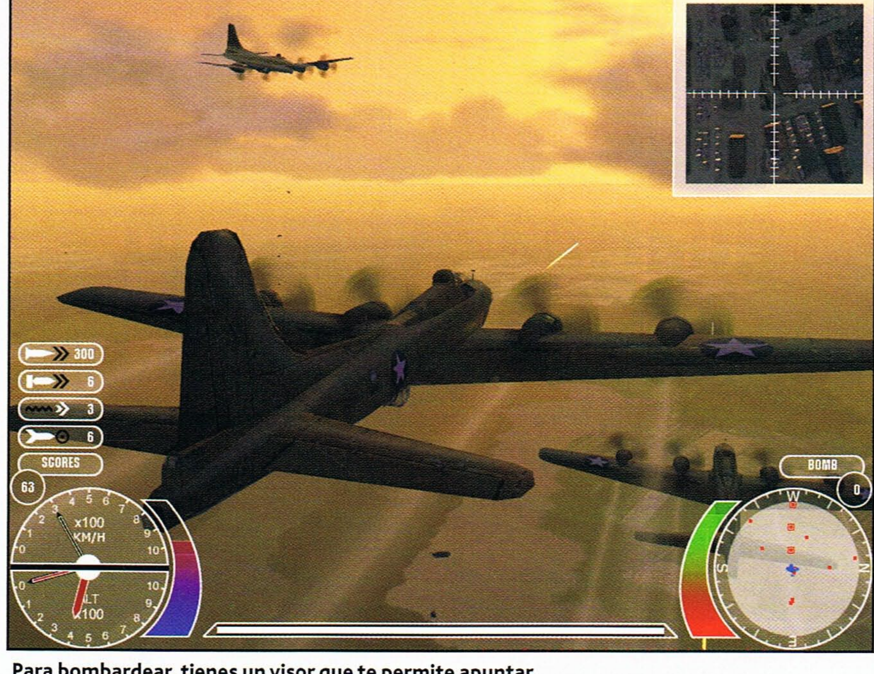
Vuelve la **acción aérea**. Vuelven los aviones de la **Segunda Guerra Mundial**. ¿Te suena? Lógico. **Alguna novedad** en el frente encontrarás, descuida. Deja **que estalle la verbena** en los cielos de Europa, que **puede que lo agradezcas** y todo.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Un título que se ciña a dos conceptos como acción aérea y Segunda Guerra Mundial lo tiene difícil para evitar la sensación de déjà vu. Y, claro, lo malo en este caso es que una vez puestos a comparar a uno le vienen a la mente otras propuestas con el mismo rumbo, pero que vuelan a una altitud superior.

Battle of Europe sabe a poco porque sólo ofrece dos modos de juego, la campaña y las misiones. En el primero, formas parte de la RAF británica y tienes que encarar, una tras otra, 16 variadas misiones. Si cumples, recibes nuevos aviones que pilotar. Aunque éstos son de la época, hay frecuentes anacronismos respecto a versiones y escuadrones. El otro modo de juego, las misiones, no es otra cosa que la posibilidad de volar de forma independiente las misiones completadas en la campaña.

La dificultad de los combates aéreos está bien calibrada. Cuentas con ráfagas infinitas, aunque los proyectiles son limitados. Menos mal que al destruir ciertos blancos aparecen bonos para potenciar armas o recuperar vida. Eso sí, cuidado si vuelas a baja altura porque este título juega malas pasadas y puedes acabar estrellándote.



Para bombardear, tienes un visor que te permite apuntar.

BLANCO Y NEGRO

Las texturas de los aviones y los objetos, a centenares, dejan bastante que desear. No así el control de los aviones, que casi recuerda al de un simulador muy simplificado. Por ello, pilotar un avión en este juego requiere de más pericia que en un arcade medio, sobre todo si tenemos en cuenta que en algunas misiones debes despegar y aterrizar manualmente. Otro acierto respecto a la competencia es la forma de disfrutar de la acción, ya que dispones de ocho cámaras distintas para verlo todo, desde la vista interna hasta la panorámica.

Lástima que *Battle of Europe* no incluya opciones multijugador que le den más bríos y le permitan mirar de tú a tú a otras propuestas del género. Sí, las del déjà vu.

En la Batalla de Inglaterra se lía un berenjenal considerable.

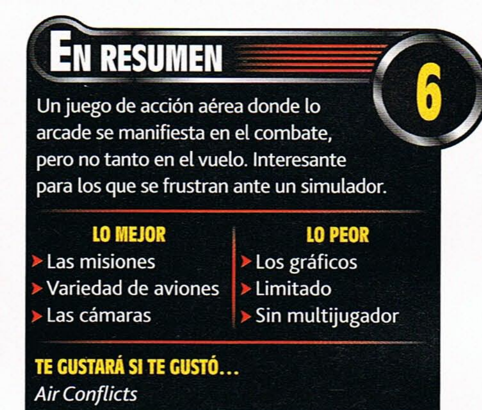


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Maus Software
EDITOR Virgin Play
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.blackbeangames.com



EN RESUMEN

6

Un juego de acción aérea donde lo arcade se manifiesta en el combate, pero no tanto en el vuelo. Interesante para los que se frustran ante un simulador.

LO MEJOR	LO PEOR
Las misiones	Los gráficos
Variedad de aviones	Limitado
Las cámaras	Sin multijugador

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *Air Conflicts*





SCRATCHES

La guarida del miedo

Esta historia de un escritor **en busca de inspiración** y una mansión misteriosa da miedo, sí, pero por las razones equivocadas. A pesar de contar con una **ambientación decente**, Nucleosys intenta revivir **una forma de juego caduca** y superada.

POR X. PITA

Duele comprobar hasta qué punto se puede desaprovechar el potencial de un videojuego. *Scratches* arranca de forma prometedora, con una introducción en la que vamos paseando la vista sobre una serie de fotografías recién reveladas mientras nos envuelve una música inquietante. Es un comienzo de película, un prólogo que no se ve correspondido por el desarrollo, más bien breve, de esta aventura a la francesa.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Aventuras

DESARROLLADOR Nucleosys

EDITOR Planeta DeAgostini

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

WEB www.scratchesmystery.com

Argumentalmente, el juego nos sitúa en la Inglaterra rural, concretamente en el interior de una mansión a la que el protagonista, escritor de éxito, acude en búsqueda de inspiración para su segunda novela. Claro que lo que encuentra no es su deseada musa, sino una sucesión de misterios que envuelven a los anteriores propietarios. Al parecer, muerte, locura y asesinatos todavía sobreviven en las paredes de la casa y visitan a nuestro protagonista vía pesadillas para servirte los momentos más terroríficos del juego.

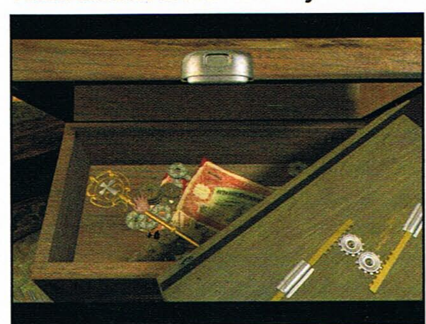
Mecánica caduca

Scratches es un producto con un razonable potencial. Lamentablemente, sus diseñadores han optado por una mecánica del todo desfasada. En vez de llevar la aventura a terrenos mucho más ágiles, como hicieron en su día Quantic Dream, por ejemplo, adoptan la vista en primera persona y los escenarios prerrenderizados a lo Cryo o Microïds.

Aunque la ambientación del juego pasa el examen (en parte gracias a la banda sonora), Nucleosys no ha sabido arroparla con la dosis de desafío requerida. Más allá de su aspecto añejo, la aventura cae víctima de un ritmo tedioso, ya que lo que hay que hacer básicamente es pasearse por los escenarios en busca de objetos y puzles.



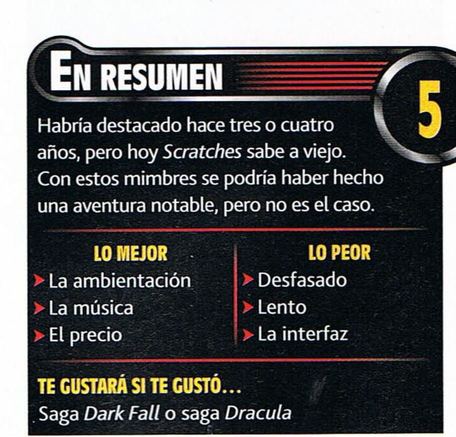
La vista en primera persona y la interfaz recuerdan a las aventuras de Cryo.



Debes registrar todos los cajones y baúles en busca de llaves y objetos.

Ni conversaciones con otros personajes ni enigmas interesantes ni decorados bellamente diseñados.

Scratches es como un canto de cisne tardío, un juego que llega no para confirmar la muerte de una forma de crear videojuegos, sino para demostrar que esta etapa está definitivamente superada.



EN RESUMEN **5**

Habría destacado hace tres o cuatro años, pero hoy *Scratches* sabe a viejo. Con estos mimbres se podría haber hecho una aventura notable, pero no es el caso.

LO MEJOR	LO PEOR
La ambientación	Desfasado
La música	Lento
El precio	La interfaz

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Saga *Dark Fall* o saga *Dracula*



PC DVD ROM
NEO JUEGOS
ROL
Gothic II
19,99€
PVP Recomendado
GOLD EDITION
¡YA A LA VENTA!
panda
Platinum 2006
Internet Security
Máxima protección
contra virus, spyware, hackers y demás amenazas de Internet
Antivirus
Antispyware
PANDA PLATINUM 2006
Panda Software
Versión completa con tres meses de servicio
12+
www.pegi.info
JoWooD Productions
Distribuido por NOBILIS Ibérica
TEXTOS EN CASTELLANO
PIRANHA BYTES

CHAMPION SHEEP RALLY

El juego que haría **las delicias de Carmen Sevilla**. Cárgate **la hegemonía de la F1** y dilapida al mismísimo lobo feroz. Todo por convertirte en **la oveja más veloz** de la galaxia. Opá, que **viva lo rural**.

POR J. FONT

En este título las ovejas son las protagonistas, así que al pistoletazo de salida acuden los lanudos bichos dispuestos a dejarse la piel en carreras alocadas. El juego te permite escoger entre once ovejas con diferentes características (robustez, agilidad, etc.), aunque al principio de la partida sólo puedes acceder a unas pocas. A medida que superas carreras, vas desbloqueando ovejas de mejor calidad. Lo mismo ocurre con los circuitos.

Champion Sheep Rally dispone de tres modos de juego: Carrera rápida, Trashumancia y Campeonato de ovejas. En las carreras rápidas, puedes escoger dos modos de juego: la Carrera normal o Cuidado con el lobo. En una de ellas, no te diremos cuál, la última oveja que pasa por la meta acaba en las fauces del lobo. Trashumancia te presenta una serie de carreras que debes ir superando y que te permiten tanto desbloquear nuevos circuitos y ovejas como lograr las medallas necesarias para acceder al Campeonato de ovejas, más o menos lo mismo pero con un pequeño hilo argumental.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Black Sheep Studios

EDITOR
Puntosoft

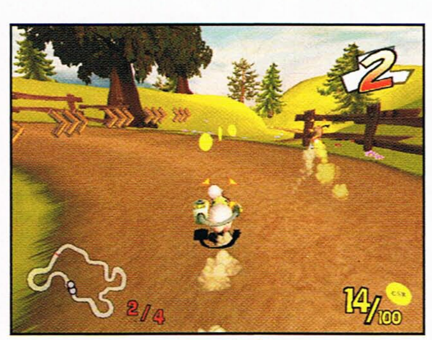
PRECIO: 9,99 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

WEB www.championsheep.com



Un juego de carreras colorista, poco ortodoxo y plagado de ovejas atléticas.

¡ANDI' JUELA!

Durante las carreras puedes saltar sobre tus rivales para detener su avance y salir algo más veloz tras el salto. También puedes utilizar propulsores, lanzapollos, escudos, etc. Para acceder a estos potenciadores tienes que recoger los ítems adecuados, aunque no puedes acumular más de uno a la vez. Además, algunos de ellos reducen tus caballos de potencia a burro y medio. Para redondearlo, en los escenarios te vas encontrando otros animalejos que debes evitar.

El resultado son carreras donde reírse un rato a costa de las expresiones de las ovejitas. Aunque, ojo, para sacar toda la miga a los escenarios, atajos incluidos, tienes que demostrar más pericia que un pastor en Manhattan. Un juego entretenido, sobre todo su modo multijugador, pero sin demasiadas pretensiones.

Si notas el aliento de tus adversarios, dale a la burbujita.



EN RESUMEN

5

Un juego que entretiene sin complicarte la existencia. Es fácil de manejar y divierte con las situaciones que provoca, sobre todo en el modo multijugador.

LO MEJOR	LO PEOR
Escenarios divertidos	Repetitivo
El multijugador	Pocos ítems
El precio	Algún error gráfico

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rayman Rush

TERRORIST TAKEDOWN

War in Colombia

Dejarte la vida en este juego **es harto difícil**, y eso que los enemigos salen hasta de debajo de las piedras. A lo más que puedes aspirar es a **dejarte la dentadura en alguna rama**. Así que ponte un protector bucal y **a por ellos, que** en la selva **sobran narcos**.

Por M. González



Datos técnicos

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR City Interactive

EDITOR Virgin Play

PRECIO: 14,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

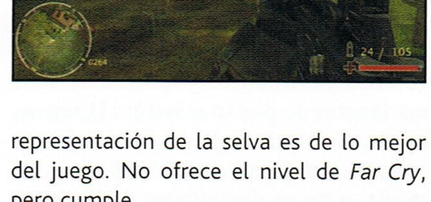
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB MB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.city-interactive.com/index.php?page=war_in_colombia

Para qué nos vamos a engañar, la serie *Terrorist Takedown* nunca aparecerá en los libros de historia del software lúdico. Seguro que tampoco es ésa su intención. Lo que sus responsables buscan es crear juegos más o menos simples a un módico precio y que resulten mínimamente entretenidos. A veces ni siquiera eso han conseguido, como en el caso de *Conflict in Mogadishu*, pero algunas entregas sí se dejan jugar. Es el caso de este *War in Colombia*, que utiliza el motor de *Chrome*.

El motor, capaz de mover grandes escenarios naturales, les viene que ni pintado para adornar un juego que transcurre en Colombia. Aquí vas a recorrer grandes espacios abiertos, metralleta en mano, para limpiar la jungla de narcos. De hecho, la representación de la selva es de lo mejor del juego. No ofrece el nivel de *Far Cry*, pero cumple.



Ecos de los 80

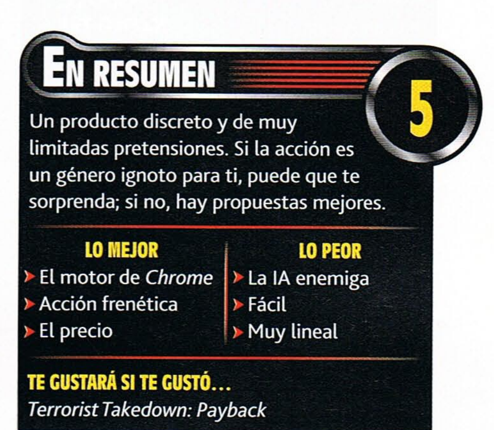
Jugar a *Terrorist Takedown: War in Colombia* es como revivir una de esas películas de Chuck Norris de los 80. Ante ti aparecen decenas de enemigos, pero incluso en el nivel más difícil puedes atravesar el escenario corriendo y ametrallando al vuelo todo lo que se te ponga por delante sin detenerte jamás ni morir en el intento.

Para ayudarte a seguir este maratón de destrucción, los objetivos siguen una estructura lineal e incluso acostumbra a haber un caminito que te indica por dónde transcurre la carrera. ¿Para qué un espacio natural si no existen ni caminos alternativos ni libertad de movimientos? La monotonía de la selva sólo resulta alterada por alguna que otra hacienda plagada de malos que pretende hacer fracasar tu récord mundial de velocidad.

¿Entretenido? Sí, si eres poco exigente y odias las pantallas de carga. Los que busquen un desafío o gráficos de última generación, que miren para otro lado.



Las haciendas interrumpen tu meteórico paso por la selva.



En resumen

5

Un producto discreto y de muy limitadas pretensiones. Si la acción es un género ignoto para ti, puede que te sorprenda; si no, hay propuestas mejores.

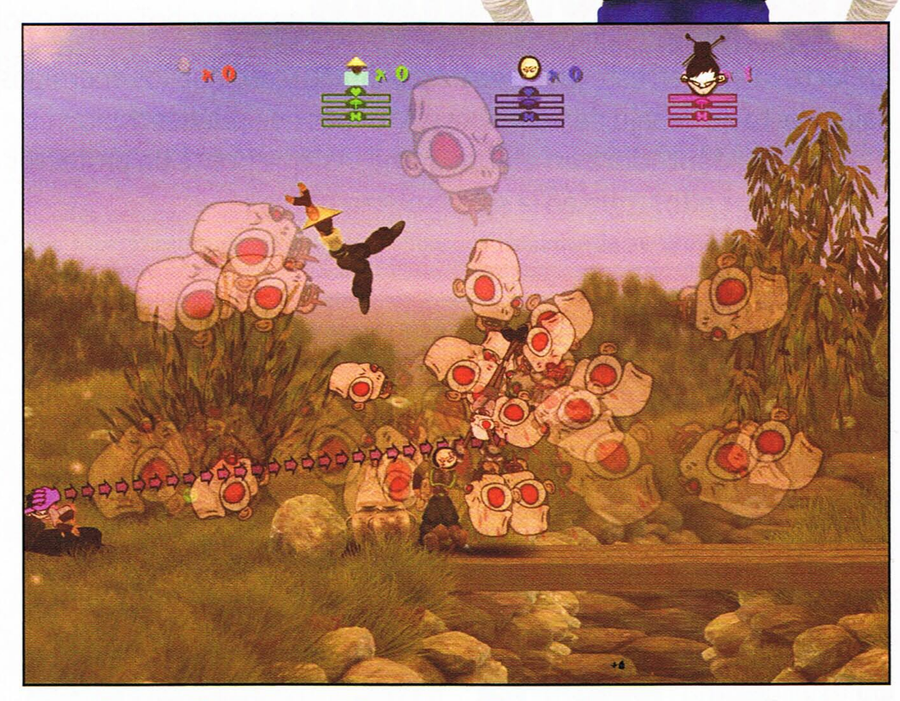
LO MEJOR	LO PEOR
El motor de *Chrome*	La IA enemiga
Acción frenética	Fácil
El precio	Muy lineal

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Terrorist Takedown: Payback

RAGDOLL KUNG FU

Mira que **tenemos talante**, pero lo de mezclar **Kung Fu con marionetas** nos sonaba a marcianada indiscutible. ¿Una excentricidad de Mark Healy, ex de Lionhead Studios? Sí, pero lo cierto es que se las ha ingeniado para crear **un juego original**. Y eso tiene mérito.

POR M. GONZÁLEZ



Las partidas multijugador son la Viagra de este título.

Ragdoll Kung Fu juega sus pocas bazas con simpatía y buen humor. Primero, gracias a unos protagonistas carismáticos y divertidos, unas marionetas de diseño resultón. El segundo motivo es su original modo de juego. Todo lo demás queda por debajo de la media, y no es de extrañar teniendo en cuenta que estamos ante un videojuego producto del esfuerzo de un solo hombre. Aunque los gráficos dan el pego visualmente, sus carencias saltan pronto a la vista, y ni los efectos de sonido ni la escasa música presente sirven para alegrar el resultado.

HILOS SANGRIENTOS

Pero si eres capaz de aceptar sus limitaciones y te adentras en su modo de juego, descubres una propuesta original que tiene su encanto. Practicar artes marciales con marionetas podría parecer complicado, pero el control, aunque confuso al principio, termina siendo tan práctico como sencillo. Usando exclusivamente el ratón puedes arrastrar la marioneta por el escenario desde cualquier extremidad. Saltar es tan sencillo como hacer clic por encima de ella. Para asestar porrazos tan sólo tienes que seleccionar una parte del cuerpo y medir la fuerza con el botón derecho del ratón.

Los karatekas de plástico poseen su energía interior, el chi, que puedes recargar haciendo girar el ratón. Con las pilas a cien tus tortas serán pasteles de boda. También están presentes armas con tanto arraigo en Japón como los nunchakus y algunos trucos de magia para acelerar el ocaso de tu enemigo.

El modo individual resulta a la postre demasiado corto, una serie de misiones que apenas dan para una tarde de juego. Sobre el modo multijugador cuelga la responsabilidad de alargar la vida del juego con el modo Deathmatch y un entretenido simulacro de fútbol. Y vaya si lo logra.

En definitiva, un título original, aunque limitado. Teniendo en cuenta su precio, ideal para aquellos ratos en los que todo lo que escuchas, ves o sientes te parece una repetitiva y poco inspirada broma del destino.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Merscom

EDITOR
Puntosoft

PRECIO: 9,99 € **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 8 LAN 8 Internet 8

WEB www.ragdollkungfu.com



Los gráficos son graciosos, pero no todo es reír y cantar.



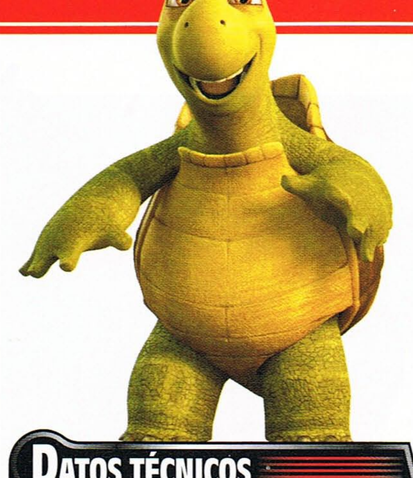
EN RESUMEN

5

Si eres un fanático del Kung Fu y te chiflan las marionetas, es tu juego; si no, para los que busquen experiencias nuevas dentro del mundo del videojuego.

LO MEJOR	LO PEOR
Original	Los gráficos
El multijugador	Es corto
El precio	Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Shrek Superslam



VECINOS INVASORES

Si **te grababas *Waku-Waku***, si Cousteau es tu ángel de la guarda y si eres menos serio que una misa oficiada por Jesús Vázquez, **éste es tu juego**. Una aventura de **animalejos** supervivientes y **algo golfantes**.

POR G. MASNOU

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Beenox Studios

EDITOR
Activision

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.overthehedgegame.com

A este juego no le habrían ido mal unas toneladas de raticida.

Es un hecho: nos estamos cargando nuestro hábitat. La sobreexplotación de recursos, la deforestación y la contaminación de tierra, mar y aire están convirtiendo el planeta azul en una pila de petaca oxidada. Nuestro egoísmo e inconsciencia dibujan un futuro negro para las generaciones que vienen. Así que imagínate cómo lo tienen los animalitos. Basado en el film homónimo de Dreamworks Pictures, *Vecinos Invasores* retrata la supervivencia de un pequeño grupo de animales que, ante la paulatina desaparición de su ecosistema a manos de los humanos, deciden viajar a pleno territorio comanche (una acomodada zona residencial) en busca de algo que llevarse a la boca.

Aunque todo ello suene a dramón del quince, nada más lejos de la realidad: *Vecinos Invasores* es pura comedia. Un videojuego de ladrones cafres con diálogos hilarantes, personajes cómicos y gags tras cada esquina. El objetivo del mapache, tortuga, oso y compañía pondrá los pelos de punta a la burguesía: vaciar las casas, pero no de objetos valiosos, sino de comestibles. En realidad esta pandilla de animales bien podría haber protagonizado films como *Granujas de medio pelo* o, bajemos el listón, *El Oro de Moscú*.

GENERACIÓN DEL CHUPETE

Es una pena que todo este derroche de buen humor y notable planteamiento no venga acompañado de una mecánica a la altura de las circunstancias. *Vecinos Invasores* es un juego infantil, aunque en el peor sentido de la palabra, con una jugabilidad sencilla y lineal.

El juego de Beenox es como *Barrio Sésamo*, pero con cuarto y mitad de mala leche: ridículos barriles de cerveza que generan ratas psicópatas, barbacoas asesinas, figuras de gnomos que muerden y modernísimos sistemas de seguridad con tecnología láser. Pero, aunque hayas leído cerveza, la sensación de puerilidad es constante. Y la dificultad, casi inexistente. Además, los niveles son extremadamente breves. ¿Los objetivos? Por supuesto, nada enrevesados ni a la hora de abordarlos ni de culminarlos.



Además del palo de hockey se incluyen muchas otras armas.



EN RESUMEN

5

Un título para entretener a los más pequeños de la casa y poco más. *Vecinos Invasores* se perfila como la continuación interactiva de la película.

LO MEJOR	LO PEOR
El humor	Cámara fija
El modo cooperativo	Breve
La banda sonora	Muy sencillo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Ice Age 2: El deshielo

ZOO TYCOON 2

African Adventure

Si **Félix Rodríguez de la Fuente** levantara la cabeza... posiblemente decidiría no volver a volar en helicóptero. De acuerdo, pero lo segundo que haría sería **instalarse** *Zoo Tycoon 2*. ¿Lo tercero? Disfrutar de **la riqueza de *African Adventure***.

POR A. SALAS

Cuando aún tenemos fresca la anterior expansión de *Zoo Tycoon 2*, que nos puso al cuidado de especies amenazadas, ya tenemos el zoológico revolucionado. Expansión al canto. Y esta vez no se va por los cerros de Úbeda, sino por los de África, un poquito más lejos. Para hacer justicia al continente negro, nos brinda la oportunidad de cuidar de los animales más representativos. Además, todo se impregna de un nuevo estilo de decoración: el safari. Esto supone un flamante repertorio de adornos y casetas de comida con un aspecto renovado que añadir a tu parque. Incluso puedes disfrutar de un jeep bicolor.

BIODIVERSIDAD AL PODER

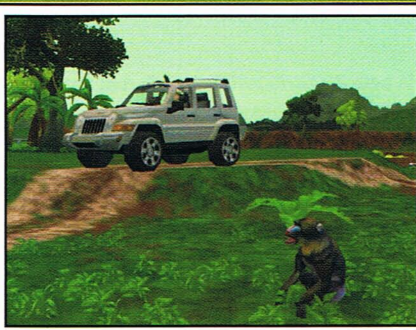
Como ya sucedía en *Endangered Species*, cada nuevo añadido, ya sea un animal o un objeto, lleva su correspondiente marca que lo identifica como propio de esta expansión. Esta vez todas las novedades van identificadas con una silueta del continente africano para que no se te pase ni una. Y, ciertamente, hay unas cuantas. A la lista hay que añadir todo un hipermercado de tipos de comida para que a tus animales no les falte de nada, como los insectos, ideales para los suricatas y los monos, o el alimento vivo que sacará a relucir el instinto cazador de los depredadores. También entra en juego un nuevo repertorio de accesorios con los que pueden interactuar, entre los que se encuentran las lámparas de calor para reptiles, los juguetes sonoros o los bloques de sal para lamer.

Y por supuesto, llega una nueva hornada de fauna africana proveniente de todo tipo de hábitats, desde el ñu, el facóquero o la jirafa masai de la sabana hasta el hipopótamo pigmeo, el bongo o el mandril de la pluviselva tropical, pasando por especímenes tan curiosos como la tortuga de espolones, el secretario o la hiena rayada.

Además, *African Adventure* aporta 20 nuevos mapas y desafíos de riguroso estreno, huyendo del estereotipo de expansión que sólo añade accesorios y nada más. Si te gusta *Zoo Tycoon 2*, pero crees que necesita nuevos bríos, ¿a qué esperas?



El búfalo de agua es una de las 20 nuevas especies de *African Adventure*.



El jeep gris es uno de los dos nuevos modelos de vehículo.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Blue Fang Games

EDITOR
Microsoft

PRECIO: 24,99 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla / Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2

EN RESUMEN

7

Todo lo que se le puede pedir a una expansión de *Zoo Tycoon 2*, ni más ni menos. Nuevos animales, edificios y accesorios que harían las delicias de la Bardot.

LO MEJOR	LO PEOR
El diseño safari	La traducción
Los animales	Repetitivo
Nuevos retos	Fallos de la IA

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Zoo Tycoon 2: Endangered Species





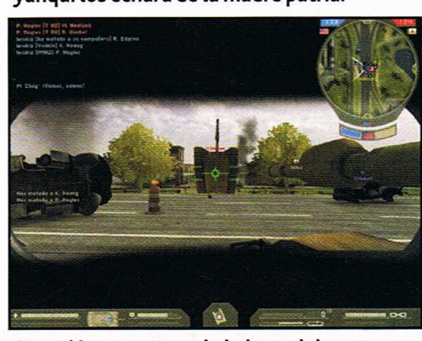
BATTLEFIELD 2

Armored Fury

Sabemos que estás en ello. Pues bien, cuando ganes el ascenso a **general de una república bananera**, météteIo en la cabezota. Lo último que debes hacer es **atacar a Estados Unidos** en su propia casa. Nunca, excepto si te apetece **ser carne de expansión**.



Han tomado el pueblo, pero el contraataque yanqui los echará de la madre patria.



Atención: se suspende la hora del paseo hasta que se queden sin proyectiles.

POR M. GONZÁLEZ

Nueva expansión a la vista. Su título: *Armored Fury* ya te da una pista importante de por dónde van los tiros. El reciente y diminuto añadido de EA centra su protagonismo en los vehículos en detrimento de la pobre infantería. En los nuevos escenarios no es extraño ver auténticas manadas de tanques desfilando por las carreteras o enfrentamientos entre hordas de blindados al estilo Krusk, pero en la plaza mayor del pueblo.

INVASIÓN USA

Para hacer frente a tanto vehículo desperdigado por el mapa nada mejor que volar a todo trapo por el escenario. No es casualidad que todos los nuevos vehículos presentes sean aéreos, seis en total, dos por cada bando (chinos, estadounidenses y MEC). El sexteto de novedades armamentísticas puede clasificarse en dos tipos: aviones antitanque y helicópteros con un objetivo: la infantería. Esta nueva inyección de caballería aérea cumple dos objetivos: por un lado, hará las delicias de los ases del joystick y, por el otro, se convertirá en la pesadilla de los mártires que tengan su pie, o su rueda, en tierra.

Respecto a los mapas, aportan un necesario cambio de aires. En esta ocasión se alejan de la China Imperial y del desierto de los MEC para representar la patria estadounidense en todo su esplendor, manteniendo como siempre la calidad gráfica de entregas anteriores. Su número, como en la expansión *Euro Force*, es de tres: Midnight Sun, que te sitúa en una hipotética invasión china de Alaska; Operation Harvest, en la que los musulmanes del MEC amenazan con invadir la cristiana Pensilvania, y Road Rage, un mano a mano entre tanques norteamericanos y MEC sobre una autopista de circunvalación yanqui.

En definitiva, más vehículos, más mapas, nuevos desarreglos técnicos... Más *Battlefield 2*.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR DICE
EDITOR Electronic Arts
PRECIO: 9,99 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64
WEB www.es.ea.com/games/8558



EN RESUMEN 7

Más madera para *Battlefield 2*, esta vez en terreno norteamericano. Es de agradecer, porque el verano no es la mejor estación para matarse en el desierto.

LO MEJOR
- Nuevos vehículos
- Cambio de aires
- El precio

LO PEOR
- Pocas novedades
- Nuevos bugs

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield 2: Euro Force

SEAWOLVES

Submarines on Hunt

El simulador de submarinos **con más solera** empezaba a presentar serios síntomas de oxidación. **Para eso están las expansiones**, para lograr que los juegos surquen nuevos mares. **Sal a flote** y regresa al puente, la tripulación **espera tus órdenes**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Silent Hunter III tuvo la acogida entre la comunidad naval que merecía. O sea, muy buena. No obstante, se apuntaron en el cuaderno de bitácora ciertos fallos del simulador y se echó en falta un mayor realismo. El parche 1.4 vino a redondear el notable trabajo de UbiSoft y ahora es la expansión *Seawolves* la que se encarga de relanzar el producto con una doble pirueta: por un lado abasteciéndonos de novedades y, por otra, incluyendo el susodicho parche.

Lo cierto es que cuesta avistar las mejoras en un primer contacto más allá de las 22 nuevas misiones individuales y las 4 misiones multijugador. De estas nuevas misiones, destaca especialmente que en la mayoría puedas controlar un submarino americano de la clase GATO, aunque por su aspecto, como ocurre con el resto de submarinos, cualquiera diría que estamos ante un submarino germano. También hay que resaltar la incorporación del reabastecimiento en alta mar gracias a los submarinos nodriza, un detalle muy reclamado.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
X1 Software

EDITOR
Friendware

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

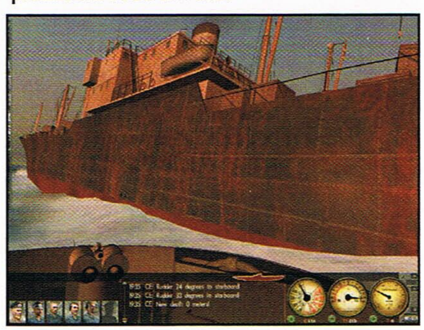
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.x1software.com



A ver quién hunde la famosa estatua primero... Todo un reto.



El óxido de las nuevas texturas es tan realista que dan ganas de pasarle una lija.

El resto de modificaciones resultan algo más sutiles, aunque se van percibiendo al navegar. Las texturas tanto interiores como exteriores presentan más calidad de la que ya tenían, que no era poca. Además, los puertos en los que operabas habitualmente se han mejorado y tienen más vida y mejores gráficos. Por ejemplo, detrás del puerto puedes ver edificios genéricos de la ciudad a la que pertenece (no siempre cercanos a la realidad). En total, 60 nuevas ciudades, entre las que también se incluyen algunas españolas.

PELIGRO DE MINAS

Pero la mejora no es sólo visual. Bajo el agua hay campos de minas y redes antisubmarinos que te obligan a seguir al práctico de tu puerto para salir a la mar. Por su parte, el hidrófono ya no es tan efectivo, por lo que puedes escapar mejor de los destructores. Vamos, una expansión que, sin alardear de nada, aporta detalles que un lobo de mar sabrá apreciar en su justa medida.



Adiós Capitán Pescanova, te echaremos de menos en la tele.



EN RESUMEN

7

Una expansión para *SHIII* que añade un entorno naval mucho más rico junto con un buen puñado de mejoras y nuevas misiones. Recomendable, pero sin virguerías.

LO MEJOR
- Nuevos puertos
- Mejores gráficos
- Los campos de minas

LO PEOR
- Inteligencia artificial
- Pocas misiones

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Silent Hunter III

LEVEL-D 767-300 ER

El Boeing 767 volaba de capa caída por nuestros compatibles. **Fin a la injusticia**. Esta expansión coloca este pedazo de aparato donde se merece.



POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Con esta expansión para *Flight Simulator 2004* cada vez son menos los grandes aviones de pasajeros que quedan pendientes de modelar con calidad. Lo que te ofrece este añadido difiere un poco del último grito en expansiones: ya sabes, sistemas completos, pero simplificados, y una obsesión por mostrar con todo lujo de detalles el interior de la cabina de pasajeros.

En Level-D han trabajado duro para que puedas volar en el Boeing 767 300 ER como hacen los pilotos de carne y hueso, o al menos con procedimientos casi reales. Para ello, no sólo se han simulado a la perfección casi todos los instrumentos y sistemas de las cabinas 2D y 3D, sino que cuentas con un FMC, el ordenador de a bordo, muy completo. También se ha prestado atención a las comunicaciones, pudiendo establecer contacto con el personal de tierra para coordinar el arranque de motores y el *pushback*. Incluso puedes hablar a los pasajeros o escuchar a las azafatas.

En cuanto al modelo externo, rezuma calidad por los cuatro costados. Ahí es nada la estampa de esas alas que se flexionan ligeramente al despegar. Y el modelo de vuelo, de lo mejorcito que hemos visto.



Con un panel así de completo, sólo saldrías de la cabina por las azafatas.



El modelo externo sigue las pautas de una expansión de alta calidad.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
PDMG 737 NG o A320 Pilot in Command

8

MEGA AEROPUERTO FRANKFURT

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

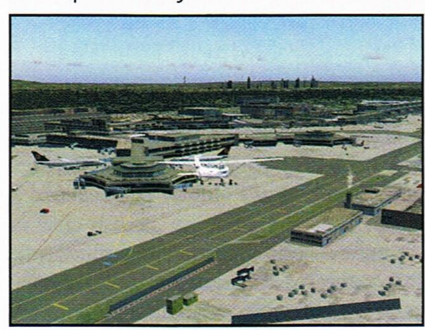
Si te conoces de sobra los bancos españoles, aterriza en **el centro financiero europeo**. Prueba en tus carnes la mítica congestión del **aeropuerto más trabajado de Europa**, Frankfurt-Main.



Los edificios están bien integrados y las texturas son fotorrealistas.



El equipo de German Airports no ha cejado en su empeño de calcar el principal aeropuerto de Frankfurt con todo detalle. Su destino, cómo no, *Flight Simulator 2004*. Centenares de edificios se han reproducido y se han ubicado en sus justas coordenadas. Además, y para culminar la faena, no se han contentado con dotarlos de texturas genéricas. Ni hablar, todo ha sido realizado con trabajo de orfebre. Visto desde arriba, impresiona su laberinto fotorrealista.



Hay cantidades ingentes de edificios, aviones y objetos por todas partes.

Lo complicado llega a la hora de aterrizar o despegar en cualquiera de sus tres pistas. El aeropuerto es realmente enorme y lo más normal es acabar perdido por sus terminales de pasajeros. Por suerte, en la caja se incorpora una completa documentación en papel con mapas detallados de las terminales y procedimientos de entrada y salida. Mención especial merecen las animaciones, desde el tren que comunica varios edificios hasta los vehículos de soporte.

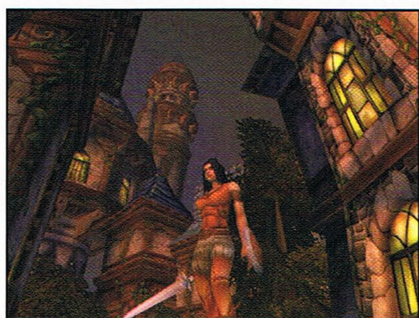
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Aeropuertos españoles

7,5

Este mes las páginas de **reediciones** se nos llenan de **sobresalientes**. Y nada mejor que el veranito para rescatar esos **juegos imprescindibles** a los que no les has pegado una buena dentellada. No vengas con cuentos: **ni el tiempo ni el dinero son excusas**.

WORLD OF WARCRAFT






Sencillito, atractivo, bastante completo y de lo más resultón. *World of Warcraft* fue todo lo que esperábamos que fuera. Si eres de los que suelen rendirse al indiscutible encanto de los juegos de Blizzard, más vale que te prepares para cortar comunicaciones con tu vida social, porque aquí vuelve de nuevo un título excelente dispuesto a engancharte.

Quede claro que *World of Warcraft* no es el paradigma de la originalidad. Juego de funcionamiento general muy intuitivo y en absoluto complicado, *WoW* se centra en la formación de pequeños grupos. Es decir, que nada de trabajo en equipo durante horas y horas de implacable exploración del entorno en busca de puntos de experiencia.

Blizzard, el Midas del videojuego, volvió a sacarse otro pequeño clásico de la manga con este juego de rol online.

PANZERS





Abre los ojos porque el motor gráfico de este juego deslumbra. Las animaciones de vehículos e infantería, los entornos destructibles, las explosiones a mansalva, los efectos del agua... Todo se ha hecho con una calidad sobresaliente.

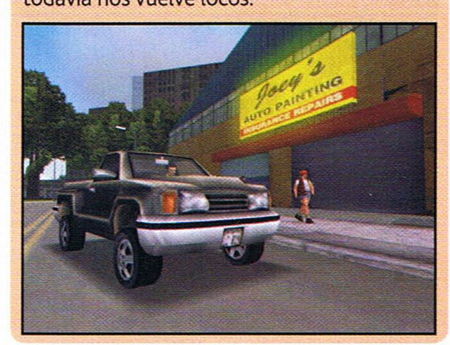
En cuanto a la mecánica, deberás realizar misiones cuyo éxito determinará los puntos de que dispondrás para adquirir unidades en la siguiente misión. Un mecanismo empleado muchas otras veces en el género que no por manido deja de ser eficaz y contribuye a dotar de linealidad a la campaña.

Los escenarios mezclan soberbiamente los conceptos de ataque, defensa y contraataque, obligándote a una retirada forzosa o a pasar del asalto a la defensa en un abrir y cerrar de ojos.

GTA III



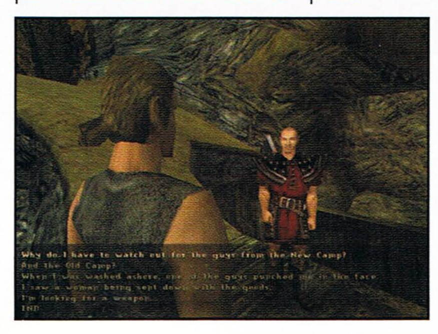
Otro clásico con mayúsculas. *GTA III* ha sido uno de los juegos más copiados de los últimos años. Si le echas el diente a esta reedición comprobarás por qué: libertad, personajes memorables y jugabilidad para dar y tomar. La mezcla de acción en tercera persona y conducción cafre todavía nos vuelve locos.



GOTHIC: EDICIÓN COLECCIONISTA



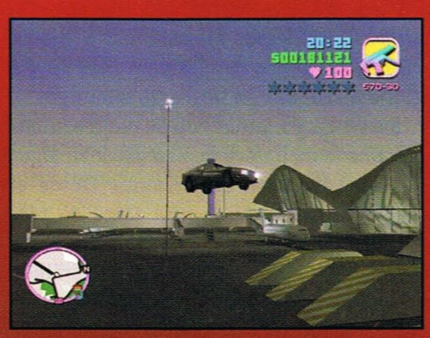
Aunque incorpora elementos de acción y aventuras y ni siquiera permite crear a tu personaje según el método convencional, la saga *Gothic* es rol genuino. Lo argumenta con una excelente historia, la libertad y su impecable ambientación de fantasía. ¿Necesitas más motivos para hacerte con la serie al completo?



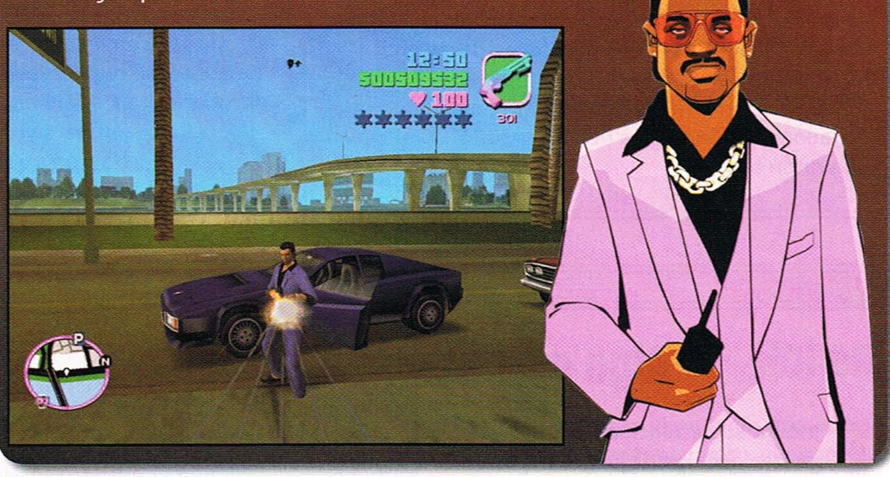
LA OPORTUNIDAD DEL MES

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY





Si *GTA III* cogió a todo el mundo desprevenido en cierta medida, *Vice City* también pilló a unos cuantos con el pie cambiado. Un año después del lanzamiento del título anterior llegaba una secuela como la copa de un pino. Unas 20 horas de juego en las que te relacionas con personajes de lo más variopinto: abogados histéricos, coroneles mexicanos, directores de cine, traficantes, chulos y un largo carrusel de seres al límite. Todos ellos, hijos de los 80. Porque si por algo destaca *Vice City* es por la extraordinaria recreación de una década que vio crecer a muchos de los jugadores que podrán disfrutar de esta aventura. Aunque lo primero que impacta cuando se empieza la partida son los coches, los ciudadanos de Vice City o la música, el título es mucho más que una postal: una trama que engloba lo mejor de *Corrupción en Miami* y *El precio del poder*. Memorable.



BATTLEFIELD 2: DELUXE EDITION





Battlefield 2 es uno de esos títulos a los que juegas hasta que tu mano dice basta. Así que ya tardas en hacerte con esta edición (que incluye además la expansión *Special Forces*). Vas a descubrir un juego terriblemente adictivo por su mecánica y su espectacular puesta en escena. Si los escenarios son impresionantes, los vehículos no lo son menos, desde los cazas a los todoterrenos. Así mismo, las estelas de los misiles y las explosiones también brillan con luz propia. Escasísimos reproches se le pueden hacer al juego en el apartado visual. Y no le va a la zaga su diversión. La vieja escuela de *Battlefield 1942* sigue presente en unas batallas sin demasiado realismo, pero espectaculares y entretenidas como pocas. El objetivo, de nuevo, es ir conquistando una bandera tras otra hasta lograr la victoria.

SPELLFORCE: EDICIÓN COLECCIONISTA

GÉNERO: Rol/Estrategia · **PRECIO:** 49,99 €

Edición para coleccionistas que incluye nada menos que la primera entrega de la saga, sus expansiones *The Breath of Winter* y *Shadow of the Phoenix*, una detallada escultura, la banda sonora original y una serie de ilustraciones. Todo un lujo que tiene su precio, claro. ★★★★☆

COLIN MCRAE RALLY 04

GÉNERO: Carreras · **PRECIO:** 9,95 €

Obra maestra de la conducción que llegó al PC con algo de retraso respecto a las versiones consoleras. Juegazo como la copa de un pino, aquí tienes la oportunidad de saber cómo se mueve un verdadero coche de rallies. ★★★★☆

CRUSADER KINGS

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 19,95 €

Juego de estrategia dura de roer situado en el Viejo Continente. Gestión de altos vuelos ambientada en el periodo que va de 1066 a 1419. Claramente inspirado en la maravilla llamada *Europa Universalis*. ★★★☆☆

AMERICAN CONQUEST: EDICIÓN DE ORO

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

No busques más. Aquí tienes la Guerra Civil Americana a golpe de ratón. Y no sólo eso, gracias a este lote que incluye original y expansión participarás en otros interesantes capítulos de la breve pero intensa historia de Estados Unidos. ★★★☆☆

TAITO LEGENDS 2

GÉNERO: Varios · **PRECIO:** 19,95 €

Si el mes pasado dábamos buena cuenta del atractivo de la moda retro, toca repetir. Con esta recopilación de mitos de Taito tienes juegos clásicos para hartarte. *Puzzle Bobble 2*, *Space Invaders DX* y muchos más. ★★★☆☆

HOTEL GIANT

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,99 €

Ríete de Paris Hilton y conviértete en el gestor de uno de los 26 tipos de hotel que incorpora el juego. No creas que es fácil, ya que debes solucionar todos los obstáculos que surgen día a día. ¿Te atreves? ★★☆☆☆

SHERLOCK HOLMES Y EL PENDIENTE DE PLATA

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 19,99 €

Aventura escrita por un verdadero fan de las novelas de Conan Doyle, *El pendiente de plata* te permite manejar a dos grandes de la literatura: Holmes y su inseparable Watson. Elemental, querido lector. ★★☆☆☆

M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

El control del futuro

La primera vez que jugué un deathmach, tengo que reconocerlo, demostré menos luces que un ministerio en domingo. Eran los tiempos del primer *Quake* y todavía reinaban en mi cuartel neuronal las órdenes heredadas de *Doom*: la tecla "Control" para disparar y las flechas para moverme. Usar el ratón para apuntar me parecía una opción de lo más extraña e innecesaria. Pero bastó esa primera partida y la consiguiente paliza a manos de los adelantados de turno para comprender mi error.

Con *Quake* y las verdaderas 3D llegaron la cuarteta "WASD" y el uso del ratón. Pero desde entonces la evolución ha sido nula. Tan sólo los aparatosos cascos virtuales de final de milenio parecían querer jubilar al viejo ratón, pero fue un paso en falso. Mi calendario marca 2006 y seguimos con las pantallas 2D y a golpe de roedor en busca de enemigos.



Sin embargo, y mirando de reojo al mundo consolero, parece que se adivinan algunas novedades en el horizonte. Desde el insufrible modo de control táctil de *Metroid Hunters* hasta el misterioso mando de Wii. ¿Podría ser el comienzo de un cambio? ¿Supondrán el desembarco de nuevos controles en nuestros compatibles?

La evolución, sobre todo en un campo tan acelerado como el de la informática, parece inevitable. ¿Pero hacia dónde? ¿De veras aprenderemos a jugar de pie apuntando a la pantalla? ¿O con un dispositivo electrónico por sombrero que siga nuestros movimientos?

La evolución en el mundo animal también sigue su ritmo firme y constante, sin embargo la del gran tiburón blanco se detuvo hace más de 20 millones de años. ¿Estamos dispuestos a dejar que el roedor mute en otra especie o tendremos que adorar por los siglos de los siglos al gran ratón blanco?

EL APUNTE

LA ORQUESTA ROJA

¿Cansado de una Segunda Guerra Mundial en la que pareces predestinado a luchar siempre del bando yanqui? *Red Orchestra* podría ser la solución a tus problemas. Basado en uno de los mods más aclamados de *Unreal Tournament*, este juego te permitirá combatir contra otros jugadores a lo largo de 12 mapas en el temido Frente Este. Podrás elegir entre 28 armas diferentes, 14 vehículos y la complicidad de ultratumba de dos genios del mal, Hitler o Stalin. ¿A quién odias menos?



Con *Quake* y las verdaderas 3D llegaron la cuarteta "WASD" y el uso del ratón

X. PITA

ESTRATEGIA

Algo más que batallitas

La cosa suele funcionar así: te preguntan qué tipo de juegos te gustan y tú contestas "la estrategia". Poco tarda en asomar la sonrisita en la jeta del preguntón y, al rato, te suelta que la estrategia es sinónimo de repetición. El género de las batallitas, de la recolección de recursos, de la diplomacia y la construcción, de las estadísticas y el bostezo. Lo entiendo. Es decir, los no iniciados, e incluso los jugadores que más curtido tienen el ratón, suelen juzgar a un género por sus títulos más publicitados. También pasa con la acción, a la que se le cuelga el cartel de violencia al por mayor, o con el rol, que fomenta el parricidio a golpe de catana. Y no es justo.

Hay vida más allá de *Ages of Empires*, *Warcraft* o el *Tycoon* de turno. Y a poco que se busque, uno encuentra juegos con escasa publicidad y muchos argumentos para convencer. Pequeñas escapadas del reino del tópico que desgraciadamente o no se conocen o son exiliados al mercado de importación. ¿Sabes que una compañía, de nombre Positech Games, está creando un nuevo simulador social, *Kudos*? ¿Que Gameyus Interactive desarrolla *Alliance: Future Combat*, un juego que se podrá controlar con la voz? ¿Que dos personas han creado *Take Command: 2nd Manassas* y han sido capaces de recrear batallas escrupulosamente realistas? ¿Que en *Jagged Farm: Birth of a Hero* deberás detener la invasión de un ejército formado por cerdos? ¿Que *Outpost Kaloki* es algo así como un *SimCity* en el espacio sideral? Y son sólo ejemplos contados de un vasto mundo de juegos alternativos. No, la estrategia no es el género de las batallitas. Hay mucho más de lo que parece. Sólo hay que buscar para encontrarlo.



EL APUNTE

NIEVE DERRETIDA

Nos dejó sorprendidos en la E3 del año 2005 por su curioso planteamiento: convertirse en el narcotraficante más rico del planeta. Un tema delicado y que, además, venía arropado por un sistema de juego complicado y un apartado visual que prescindía completamente de la fanfarria y las animaciones de vanguardia a favor de una serie de menús. ¿Resultado? Cancelación. Desgraciadamente no habrá *Snow*, y lo peor de todo es que se veía venir.



Se suele juzgar a un género por sus títulos más publicitados, y no es justo

Aventuras

G. Masnou

Un viejo roquero

En estos tiempos del talento mal entendido hay que reivindicar a personajes como Al Lowe. Nacido en 1946, este saxofonista profesional (desde los 13 años tocaba en bandas de jazz locales) y diseñador de videojuegos parece irremediablemente ligado a otra época, aquella en la que los vocablos industria y videojuegos parecían del todo incompatibles. Aquella en la que minúsculas compañías formadas por hombres orquesta eran capaces de sacarse de la manga joyas del software lúdico. Programador, músico, escritor y diseñador, Al Lowe participó a lo largo de su carrera en el desarrollo de multitud de títulos clásicos, la mayoría de ellos publicados bajo el sello de Sierra como *King Quest*, *Space Quest*, *Police Quest* y, especialmente, *Leisure Suit Larry*, su obra más conocida, vendida y aplaudida. No obstante, con la inminente llegada del nuevo siglo la industria cambió y la estrella de Lowe se fue apagando paulatinamente hasta desaparecer completamente en 1998.

Hacía muchos años que no se sabía de Lowe y ahora, de golpe, regresa por partida doble: por un lado con la creación de un nuevo estudio, iBase, y por el otro, con el desarrollo de *Suede: Undercover Exposure*. Se trata de un juego con muchos puntos en común con la saga *Leisure Suit Larry*, como el desarrollo deliberadamente cómico o el vulgar protagonista envuelto en extrañas circunstancias y rodeado de mujeres. La cuestión es: ¿son válidos aún los artesanales métodos de Lowe? ¿Sobrevivirá el proyecto de este viejo roquero en una industria tan competitiva que baila al ritmo tibio de *La oreja de Van Gogh*? El tiempo dirá.

CENSORED

El apunte

VUELVE INDIANA JONES

Afortunadamente Indiana Jones regresa al hábitat que mejor le sienta, la aventura gráfica. Y todo gracias al buen hacer de Screen 7 Entertaiment, una compañía amateur que desde hace más de cinco años está dando forma a *Indiana Jones and the Fountain of Youth*. Se trata de una aventura gráfica gratuita para nostálgicos, con gráficos artesanales en 2D, interfaz de apuntar y pulsar y preciosas melodías MIDI. Podrás descargar la demo del juego en www.barnettcollege.com.



Hacía muchos años que no se sabía de Al Lowe y ahora, de golpe, regresa por partida doble

Rol

A. Sayalero

Rol emocional

Lobezno no es el mutante más atractivo, ni el más poderoso, ni tampoco el más espectacular, pero en popularidad sólo es superado por cierto arácnido trepamuros. ¿El secreto de su éxito? En primer lugar su fuerte y compleja personalidad. Sería fantástico que los creadores de rol tomasen nota y dejásemos de jugar con personajes insensibles e inalterables que evolucionan física e intelectualmente, pero no emocional ni espiritualmente. La consecuencia de esto es que el jugador no se encariña con la mayoría de sus avatares virtuales y acaba por preferir títulos consoleros con muchas cinemáticas y poca jugabilidad.

Sería un grave error sacrificar la libertad del jugador y obligarle a vivir una historia predefinida. Al contrario, el desarrollo libre y la ambientación deben vincular sentimentalmente a jugador y avatar. Ya lo decía Peter Molyneux en la pasada E3: "No se trata de 'vaya, mi arma puede disparar 500 balas en lugar de 400', sino de 'vaya, he disparado a alguien, y ese alguien confiaba en mí, se preocupaba por mí en el juego', hacerte sentir como que realmente has disparado a alguien".

El otro punto fuerte de Logan es su pasado, la estela de su vida que se afana en buscar entre el laberinto de engaños que se enredan en su mente. Demasiado acostumbrados estamos los roleros a personajes a los que el tiempo no les ha marcado ni el alma ni la piel. Sin embargo, ejemplos como el de Kreia (*Caballeros de la Antigua República II*) constatan que merece la pena hacerse recordar. Bioware quiere avanzar en esta dirección con su *Dragon Age*, en el que comenzaremos con antecedentes y circunstancias distintas en función del avatar que escojamos.

El apunte

MULTIMESÍAS

Tú con tus colegas (un mago, un enano, un elfo...) y sin lápiz ni papel ni dados icosaédricos. Según las últimas noticias, el multijugador de *Dark Messiah of Might & Magic* fusionará lo mejor de la acción en primera persona al estilo *Battlefield 1942* (con enfrentamientos masivos de hasta 32 jugadores) con el aroma rolero en el modo Evolución. Las clases evolucionarán durante las campañas online y el resultado de cada partida influirá en la siguiente. Buena idea... si llega a buen puerto.



Jugamos con personajes que no evolucionan emocional ni espiritualmente

X. ROBLES

DEPORTES

Partido único

El mundo de los deportes es un plato muy pero que muy apetitoso para la industria de los videojuegos. Solamente con mirar las listas de ventas nos damos cuenta del tirón que tiene este género y del dinero que mueve. Al igual que las grandes marcas de ropa (Nike, Adidas, etc.), las compañías desarrolladoras han elegido un determinado posicionamiento para publicitar sus títulos. Desde principios de los años 90 Electronic Arts optó por la vía de las licencias oficiales como reclamo. Y vaya si acertaron. Recientemente nos hemos enterado de que la FIFA ha renovado el contrato de exclusividad con la compañía canadiense hasta el año 2014. Algo muy distinto hizo hace unos meses la NBA, que repartió la licencia oficial entre cinco compañías (EA, Take Two, Sony, Midway y Atari).

¿Qué modelo es mejor? Para un servidor, sin duda, el segundo. Conceder contratos de exclusividad a una sola compañía es muy lucrativo para las dos partes que firman el contrato, pero enormemente perjudicial para los millones de usuarios. Lo que está claro es que la mayoría de la gente quiere controlar a sus astros; marcar goles con Ronaldinho o Ronaldo y no con Romalninho o Rocaldo. Con acuerdos de esa índole se crea una dinámica monopolista que únicamente refuerza al poderoso y debilita a los demás. El rico tendrá más dinero para perpetuar esta situación y los otros irán perdiendo atractivo hasta apagarse (o tendrán que ir club por club y liga por liga a mendigar licencias, algo extremadamente complejo).

Lo mejor para todos sería que quien quiera licencias las pague al organismo de turno y punto (con controles de calidad para asegurarse de que no hacen ninguna aberración, evidentemente). Así la Copa del Mundo no se jugaría en un solo campo.

EL APUNTE

■ PRODUCTO NACIONAL

EA y Konami ya han cerrado el "fichaje" del jugador que aparecerá en sus respectivas portadas para la siguiente edición de sus grandes sagas futbolísticas. Y tienen algo en común: apuestan por el producto nacional. La cara de *FIFA 07* será la del delantero centro del Valencia David Villa, segundo máximo anotador de la Liga tras Eto'o. PES6, en cambio, ha elegido a Cesc Fábregas, el chico maravilla del Arsenal y una de las grandes revelaciones de la temporada pasada.



Conceder contratos de exclusividad a una sola compañía es perjudicial para los usuarios

J. FONT

CARRERAS

Salir de la recreativa

Hablar de *Sega Rally* es hablar de un clásico. Este título se remonta a la era de las recreativas. No es de extrañar que su primera incursión en el PC, en 1997, fuera una simple conversión de la máquina. Su mayor virtud era la de ofrecer acción instantánea sin necesidad de rascarse el bolsillo ni de salir de casa. La segunda entrega llegó tres años más tarde con una crítica más favorable por la inclusión de opciones multijugador.

Durante la pasada E3, Sega ha anunciado la tercera entrega para PC. La cita será el próximo año. Con un desarrollo a manos del recién inaugurado Sega Driving Studio, una de las novedades es el sorprendente motor físico que permitirá alteraciones del terreno según la superficie y el peso del vehículo. A la simulación sobre superficies planas y no deformables ahora se le añaden distorsiones de superficie que deberían aportar una nueva experiencia en la simulación. Pero los desarrolladores han dejado entrever que el estilo de conducción probablemente esté más cerca del arcade que del realismo. Algo un tanto incomprensible teniendo en cuenta el exigente comportamiento de la física. Y es que convertir todo el esfuerzo en simple deleite visual suena a derroche. Las nuevas tecnologías deberían permitir hacer juegos cada vez más reales para algo más que frotarse los ojos.

En cualquier caso no hay que perder el norte. Se trata de un juego y por tanto se debe a una máxima: entretener y evitar la frustración del usuario. *Sega Rally* tiene la oportunidad de encontrar su lugar entre lo puramente arcade y la experiencia realista para convertirse en un juego soberbio. Esperemos que lo logre.



EL APUNTE

■ RENTABILIZANDO EL JUEGO

Atari ha llegado a un acuerdo con la firma publicitaria IGA Worldwide para incluir publicidad en el nuevo *Test Drive Unlimited*. Así que mientras recorramos el Hawai recreado por los desarrolladores nos veremos acribillados por los anuncios. La inclusión de publicidad en las películas de cine no ha supuesto un abaratamiento del producto, así que mucho me temo que esto sólo reportará beneficios a Atari y no al consumidor final del juego. En fin, viva el consumo.



***Sega Rally* permitirá alteraciones del terreno según la superficie y el peso del vehículo**

SIMULACIÓN

E. "TUCKIE" ARTIGAS

Al rico Gigabyte

Recientemente, dos títulos de distinta clase han amenazado con saturar nuestros discos duros. El primero fue la expansión *FS Global 2005*, para *Flight Simulator 2004*. Pese a su carácter de añadido, incluía nada menos que 10 GB de datos para simular la malla del terreno de buena parte del mundo con un detalle mayor del que había por defecto en el simulador. El instalador no ofrecía otra alternativa que añadir todos los archivos en tu disco duro. La única vía de evitar la tozudez del asistente y aligerar tamaño era transferir los archivos de las zonas que te interesaran con el viejo método de copiar y pegar.

Todavía más flagrante es el caso del recién estrenado *X-Plane Revolution*. Un simulador de una pieza con una abultada caja que incluye siete DVD que también simulan la malla terrestre de casi todo el mundo. ¿Instalación completa? 60 GB. Casi nada. También es cierto es que en *X-Plane Revolution* se incluyen texturas parecidas a las que cabría encontrar en cada zona.

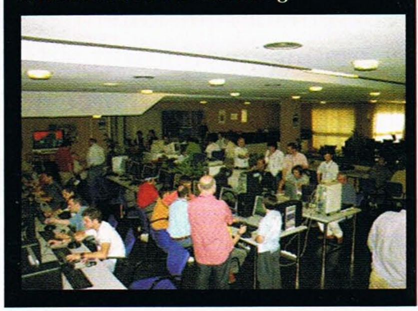
Tanto en un caso como en otro, si andas corto de espacio en el disco, la solución pasa por copiar sólo aquellas zonas del mundo por las que vas a volar. Si no piensas visitar Australia, pues esa información que te puedes ahorrar.

Se trata de dos ejemplos extremos de una tendencia imparable, así que los aficionados a la simulación vamos camino de necesitar discos duros de tamaño familiar. En cualquier caso, me cuesta rendirme a la evidencia. Me pregunto si no habría forma de optimizar tal despilfarro de recursos. Sería estupendo, deseable, que el nivel de sufrimiento para instalar semejantes monstruos fuera inferior. Además, el Terabyte aún está muy caro.

EL APUNTE

■ ENCUENTRO EN CÓRDOBA

A mediados de mayo tuvo lugar en Córdoba, gracias a la asociación AERCO, un encuentro en el que más de 200 pilotos virtuales pudieron disfrutar de vuelos en Red en *FS2004*, *LOMAC* o *Pacific Fighters*. No faltaron los simuladores de vuelo profesionales, presentes gracias a empresas locales. Además, quince de los participantes recibieron su bautismo como pilotos de la más estricta realidad. Puedes encontrar más información sobre esta reunión en www.aerco.org.



Los aficionados a la simulación vamos camino de necesitar discos duros de tamaño familiar

ONLINE

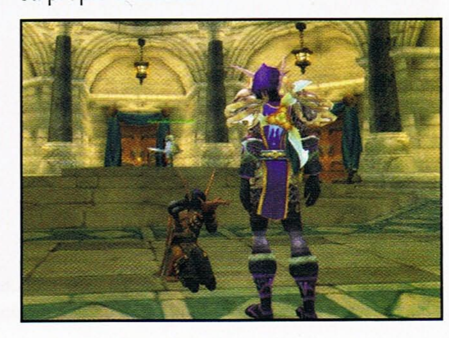
A. SALAS

Es triste pedir

Los juegos masivos online suelen tener como denominador común una meta: conseguir un buen equipo para los personajes. Claro que la hazaña cuesta su generosa dosis de esfuerzo. *World of WarCraft* no es la excepción y reunir dinero para comprar según qué cosas (como una montura) puede requerir más dedicación de la que un mortal con churumbeles puede asumir. No hace mucho hablábamos del "mercado negro online", consistente en comprar dinero virtual a cambio de dinero real. Sin embargo, otros prefieren una solución mucho más tradicional: la mendicidad.

Cada vez es más frecuente topar con jugadores que obligan a detenerse a cualquier personaje de nivel más alto para pedirle dinero mediante chat o mensaje privado. Este acto, cuando sucede de forma aislada, puede incluso hacer gracia, pero en el momento en que se convierte en una constante lo cierto es que saca de quicio a más de uno.

Los jugadores tienen tres caminos para afrontar el "efecto Barragán". Por un lado están los que incluyen al mendigo en su lista de ignorados, de manera que el paria reciba una alerta automática del tipo "X jugador te ignora" cada vez que le diga algo. Otros montan en cólera, opción mucho menos recomendable que la tercera, que parece ser la que está cobrando más popularidad: dar la vuelta a la tortilla. Así, ante una petición monetaria, los jugadores alegan que están ahorrando para un fin determinado y preguntan al mendigo si quiere hacer una aportación económica. Otros prefieren enviar al individuo a una punta remota del mapa asegurando la existencia de oro, le contestan en otro idioma o incluso le remiten a otro jugador a modo de broma. La picaresca de los que quieren dinero fácil parece no tener límite, pero como todo en la vida, encuentra su propio antídoto.



EL APUNTE

■ PRIMEROS PASOS

Dark and Light ha sido un título de esos que se hacen esperar de lo lindo. Pues bien, ya es posible entrar en su universo. Por lo visto, sus primeros días han sido intensos, aunque por desgracia parece ser que los que queramos jugar a dicho título sólo lo podremos hacer descargándolo de su web. El motivo es que no está prevista su distribución en nuestro país ni, por supuesto, localización al castellano. Al menos por ahora.



Cada vez es más frecuente topar con jugadores que te obligan a detenerte para pedirte dinero

STARFORCE

En el ojo del huracán

Desde hace meses se arrastra **una agria polémica** en torno al sistema de protección **StarForce**. Para unos, solución definitiva **contra la piratería**; para otros, peor remedio que enfermedad. Y todos van sobrados de argumentos que respaldan su posición. La pregunta: **¿StarForce sí o StarForce no?**



POR X. PITA

Todo empezó de repente y sin avisar a mediados de 2004. En los foros comenzaron a brotar mensajes que llamaban a la inquietud: unidades lectoras que dejaban de funcionar tras la instalación de un juego, fuentes de alimentación muertas y, sobre todo, archivos que se instalaban en los sistemas operativos por la puerta de atrás. Y en mitad del estupor, un nombre propio en boca de todos: StarForce.

Las cifras asustan, es cierto. En 2005 la industria española de software dejó de ingresar unos 600 millones de euros a causa de la piratería frente a los 498 millones del ejercicio anterior. O sea, un 20 por ciento más de pérdidas. El caso de España es sangrante, y así lo afirma el presidente de la BSA (Business Software Alliance) en nuestro país, Luis Frutos: "Es un auténtico desastre, una barbaridad, un fraude creciente, un lastre para la economía española".

Semejante panorama, acentuado además por la frustración de ver cómo proliferan las versiones piratas en los programas P2P, ha llevado a desarrolladoras y editores a vivir prácticamente en un clima bélico. Un sinvivir en el que blindar el producto contra los ingenieros inversos es prácticamente el objetivo número uno.

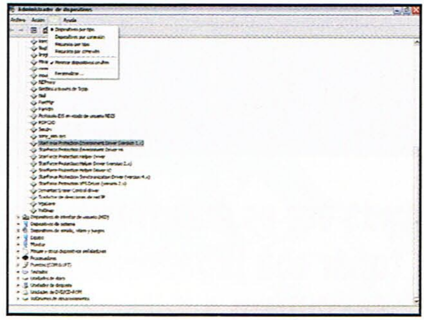
En ese contexto nace StarForce, un sistema que sus creadores, la empresa rusa StarForce Technologies, definen como el más infalible de cuantos existen: "Somos los más efectivos por una razón muy sencilla: a los *crackers* les cuesta mucho más saltarse nuestra protección", declara Abbie Sommer, miembro de la compañía.

A muy grandes rasgos, el sistema funciona instalando, además del juego, una serie de controladores ocultos. Ahí es cuando surge el primer problema. Tal y como asegura el experto en software de protección Aaron McKenna, "StarForce instala su driver en el ordenador. Y lo hace sin pedir permiso al usuario y con privilegios de nivel 0. Es decir, nivel de sistema". Aunque a los profanos les puede sonar a chino, el tema se vuelve un poco más inquietante cuando diferentes expertos en la materia coinciden con McKenna en que StarForce, tras haberse instalado, "puede servir de puerta de entrada a todo tipo de virus y troyanos, que pueden llegar a formar parte del sistema operativo y tomar control de la máquina".

Los problemas crecen

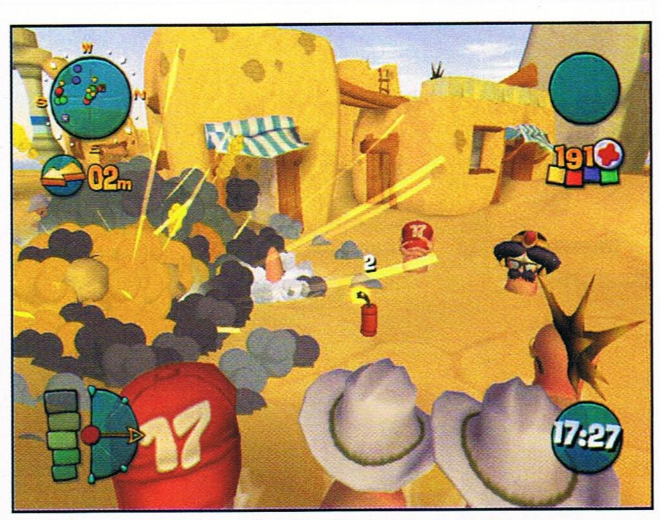
Más allá de que StarForce reparta su tiempo entre instalar drivers sin previo aviso y cavar agujeros en la seguridad, diferentes usuarios juran y perjuran que el sistema anticopia cuenta con la habilidad de dejar a su equipo en coma profundo. Una rápida visita al foro del soporte técnico de StarForce basta para recopilar un rosario de quejas. Desde lectores de CD o DVD que se niegan a leer datos a instalaciones eternas, pasando por ordenadores que se mueven mucho más despacio e incluso cambios en el modo de escritura y lectura de una grabadora. "Tras instalar StarForce, mi grabadora pasó de DMA a PIO", declara un afectado. "Es más grave de lo que parece", explica, "en el primer caso,


Hay usuarios que le achacan cambios en el modo de lectura de la grabadora.


Algunos archivos de StarForce buscan cobijo en el sistema.



Se han detectado ralentizaciones al instalar este sistema anticopia.



Los fabricantes consideran justificables los efectos de StarForce.

la información pasa directamente del disco duro a cualquier periférico, mientras que en el segundo interviene la CPU, lo que ralentiza considerablemente mi equipo".

StarForce justifica punto por punto el funcionamiento de su programa y niega o resta importancia a una generosa cantidad de quejas. Según Abbie Sommer, el hecho de instalar componentes en el PC del usuario sin que medie pregunta alguna no vulnera la ley. "Antes de instalar un juego siempre se carga un formulario de condiciones que el usuario debe aceptar", declara. Según Sommer, el hecho de estar de acuerdo con el formulario implica un permiso por parte del comprador, que instala la aplicación por su cuenta y riesgo. "Dado que nuestro producto está licenciado por nuestros clientes y forma parte de él, que el jugador acepte los términos implica su aprobación".

Según sus creadores, StarForce es el sistema anticopia más efectivo de cuantos existen

En cuanto a los supuestos fallos, Sommer los atribuye a incompatibilidades propias de un producto que llega a miles de usuarios, y aun cuando admite haber atendido un puñado de casos, se muestra tajante a la hora de afirmar que "la gente más ruidosa es aquella que está frustrada por no poder copiar el juego". El ejecutivo de StarForce va un poco más allá: "Infinidad de programas instalan drivers y jamás tendrán que soportar semejante movilización en su contra".

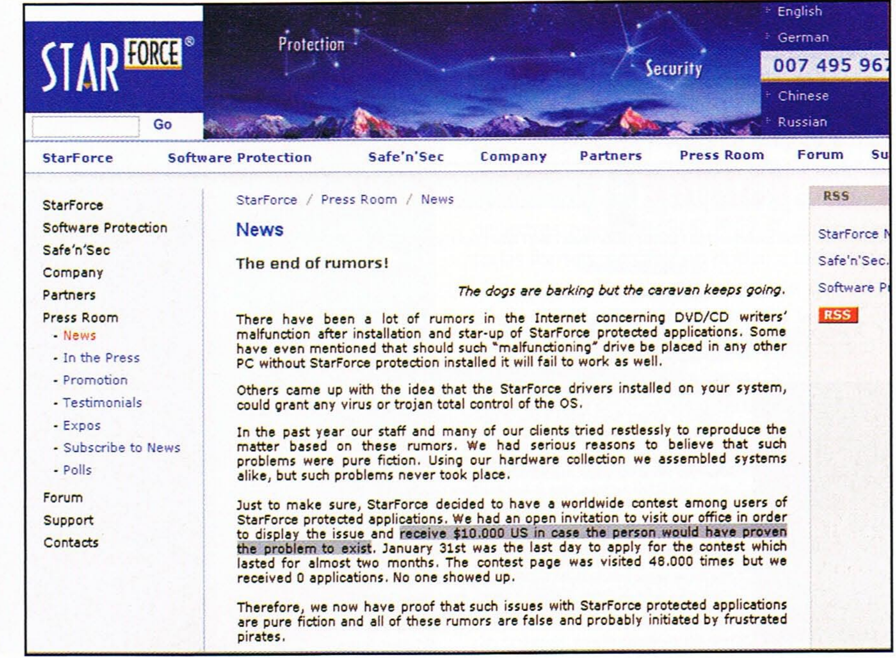
Malas maneras

Santiago Lamelo, impulsor de una petición online a favor de la supresión de StarForce, no lo tiene tan claro. "No es admisible que los sistemas de protección anticopia causen problemas al usuario legal del software". Además, hace hincapié en otro de los frentes abiertos: el perjuicio que causa al comprador legal de juegos instalar un sistema tan agresivo, capaz de trastocar el funcionamiento de un equipo: "He tenido toda clase de problemas: cuelgues, reinicios aleatorios, errores en la detección del CD original, grabaciones más lentas... Y lo que es peor, he tenido que usar *cracks* para poder usar mi juego original". Finalmente, asegura que los problemas desaparecieron tras desinstalar StarForce. Además, hace una curiosa analogía: "Es como si para combatir el crimen, las personas tuviéramos que llevar una pulserita que diera calambres en caso de cometer un delito. Y que encima pudiese fallar y nos diese un calambre cuando fuéramos a comprar el pan".

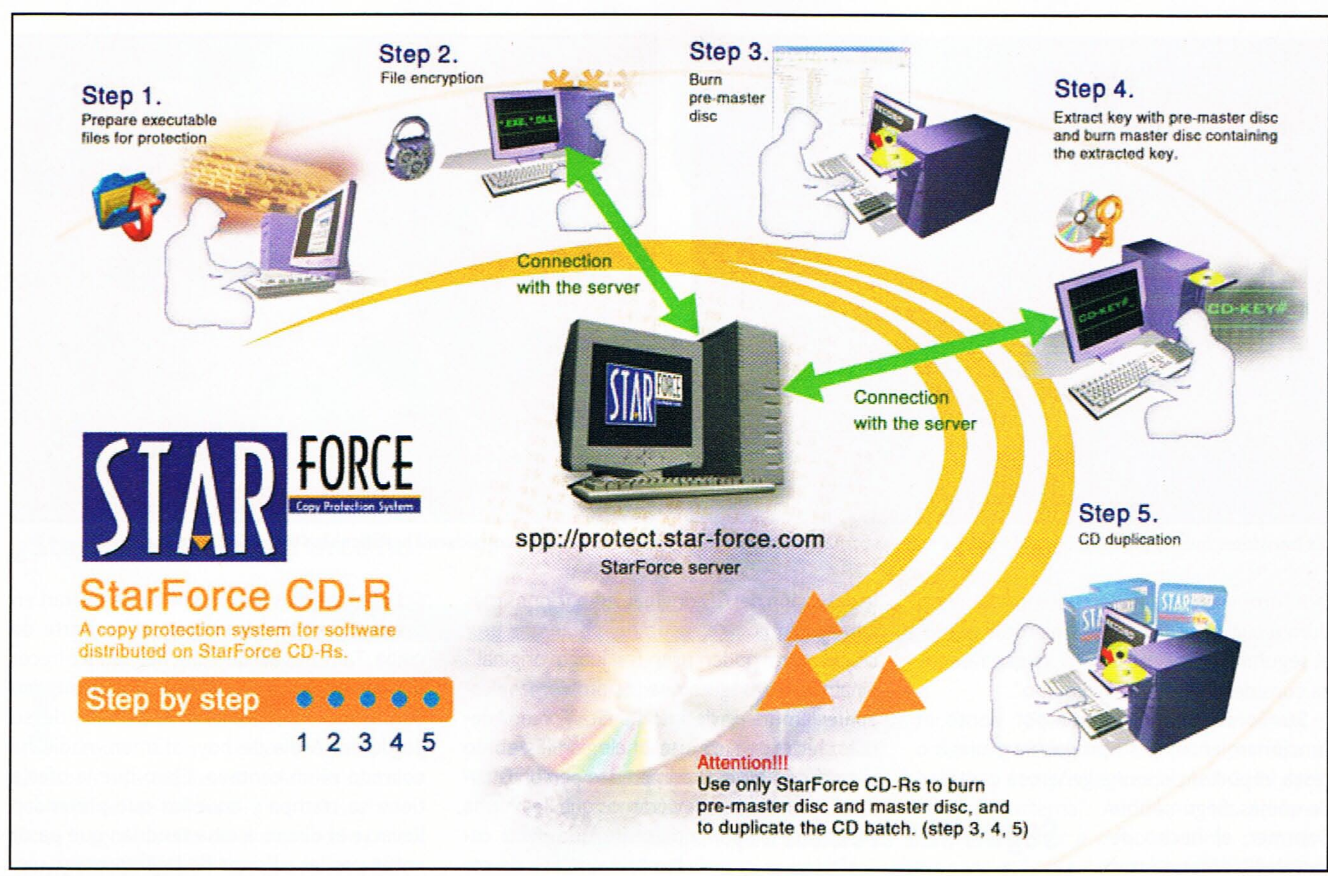
Santiago Lamelo no es el único comprador confeso de software legal que ha experimentado problemas en sus carnes. Hasta el editor de la prestigiosa revista especializada *PC Gamer*, Greg Vaderman, firmaba un crítico artículo sobre el tema. "Mi ordenador comenzó a colgarse cada vez que intentaba reproducir un CD de música en cualquiera de mis dos reproductores", escribió el periodista.

Los creadores del programa se cierran en banda a la hora de reconocer su parte de culpa. Tanto es así que han llegado a ofrecer una recompensa de 10.000 dólares a quien demuestre fallos derivados del uso de su producto. A día de hoy, afirman, nadie ha cobrado ni un centavo. Claro que la oferta tiene su trampa y aquellos que pretendan llevarse el dinero a casa tendrían que pasar antes por las oficinas de la empresa y, una vez allí, mostrar el error y justificarlo.

StarForce Technologies sigue una política un tanto agresiva contra sus detractores. El pasado 30 de enero el popular weblog BoingBoing se hacía eco de la iniciativa seguida por un grupo de usuarios que llamaban al boicot de juegos que usasen StarForce. El redactor Cory Doctorow ponía en entredicho la fiabilidad del sistema. Al día siguiente, en *BoingBoing* recibían un e-mail en nombre de StarForce firmado por Dennis Zhidkov, relaciones públicas de la empresa. *Invitaban* a Doctorow a que borrase el texto "que viola aproximadamente



Los fabricantes llegaron a ofrecer una elevada recompensa para acallar rumores.



Éste es, con toda seguridad, el sistema de protección más fiable a la hora de impedir copias ilegales.

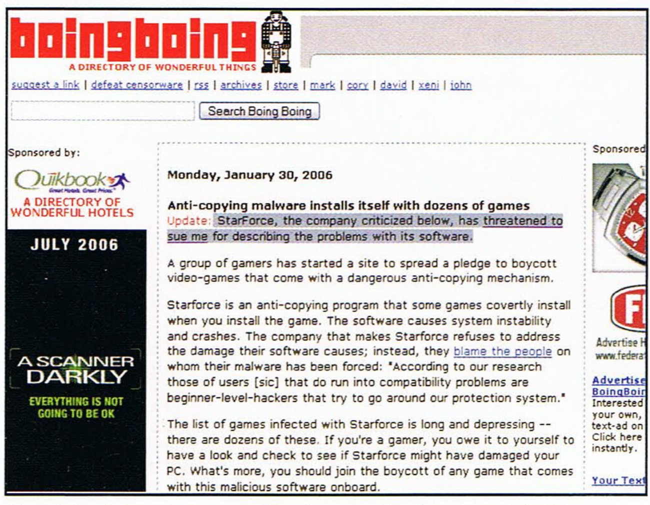
11 leyes y está lleno de insultos, mentiras, acusaciones falsas y rumores". Los miembros de BoingBoing respondieron que el mail sería añadido a la noticia original además de ser reenviado a la organización Chilling Effects "para que forme parte del registro de intentos abusivos de empresas por acallar a sus críticos".

MEDIDA CONTROVERTIDA

Aproximadamente un mes después la polémica volvía a salpicar a StarForce al ser acusados por el estudio Stardock de fomento de la piratería. Esta compañía se posicionó públicamente en contra de los sistemas de protección al no considerar que beneficien ni las ventas ni a los usuarios. Para reforzar su planteamiento, apelaba al éxito de su juego *Galactic Civilizations II*, que no incluye ningún sistema anticopia. Poco después un empleado de StarForce colgaba en el foro oficial de su empresa enlaces a una página web en la que se ofrecían descargas ilegales del juego. A lo que añadía: "Ahora mismo miles de personas están descargando la versión pirata desde esta página web. ¿Es bueno para las ventas? No lo parece". El incidente tuvo tal repercusión en Internet que StarForce se vio obligada a disculparse públicamente.

Una rápida visita al foro del soporte técnico de StarForce basta para recopilar un rosario de quejas

A estas alturas, cabe preguntarse si StarForce beneficia o perjudica a la industria del videojuego. Como todo en esta historia, depende del cristal con el que se mire. Por un lado cada vez son más los usuarios que se niegan a comprar juegos que incorporen este sistema de protección. Por su parte, StarForce Technologies defiende su sistema argumentando que sus juegos lanzados hace un año todavía no han sido *crackeados*. "No tengo números que lo demuestren, pero estoy seguro de que las ventajas económicas son obvias", afirma


boingboing
A DIRECTORY OF WONDERFUL THINGS
suggest a link | defeat censorware | rss | archives | store | mark | cory | david | xeni | john
Search Boing Boing

Sponsored by:
Quikbook — A DIRECTORY OF WONDERFUL HOTELS
JULY 2006
A SCANNER DARKLY — EVERYTHING IS NOT GOING TO BE OK

Monday, January 30, 2006

Anti-copying malware installs itself with dozens of games
Update: StarForce, the company criticized below, has threatened to sue me for describing the problems with its software.

A group of gamers has started a site to spread a pledge to boycott video-games that come with a dangerous anti-copying mechanism.

Starforce is an anti-copying program that some games covertly install when you install the game. The software causes system instability and crashes. The company that makes Starforce refuses to address the damage their software causes; instead, they blame the people on whom their malware has been forced: "According to our research those of users [sic] that do run into compatibility problems are beginner-level-hackers that try to go around our protection system."

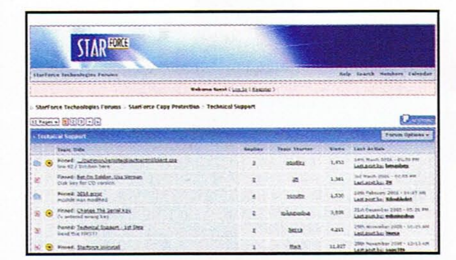
The list of games infected with Starforce is long and depressing -- there are dozens of these. If you're a gamer, you owe it to yourself to have a look and check to see if Starforce might have damaged your PC. What's more, you should join the boycott of any game that comes with this malicious software onboard.

Sponsored
Advertise ... BoingBoing ... Interested ... your own, text-ad on ... Click here ... instantly.
Your Text

El weblog Boing-Boing también ha participado en la polémica.



***Panzers II* es uno de los muchos juegos que utiliza StarForce.**



Los foros oficiales de StarForce presentan más problemas que un libro de sudokus.

Sommer. Y pone ejemplos: "Imaginemos el caso de una persona que no puede copiarle el juego a un amigo. Este amigo, impaciente por probarlo, seguro que no quiere esperar a la publicación de un *crack* no-CD que, además, puede que no salga nunca". Sommer tiene las cuentas claras. Según él, 300 ó 400 usuarios en una situación similar irían a comprarse el juego. "Sólo con estos compradores las compañías habrán amortizado la inversión en nuestro sistema".

Puede que tenga razón, pero editoras como CDV o UbiSoft han dejado de utilizar o restringirán el uso de StarForce. La primera anunció que algunos de sus juegos adoptarán el sistema TAGES y la segunda tomó medidas inmediatas como sustituir StarForce por Securom en *Heroes of Might & Magic V*.

Eso sí, estas editoras en ningún momento han puesto en entredicho la fiabilidad del sistema y ambas tomaron su decisión "en respuesta a las demandas de nuestros usuarios". Es más, desde CDV se apresuran a aclarar que "empleamos StarForce en la mayoría de los juegos que hemos publicado y no tuvimos problemas". La editora alemana nos anunció que seguirán utilizando este sistema de protección y que sólo prescindirán de él en productos muy determinados. "Dado el funcionamiento de StarForce, que implica tareas demasiado complejas para usuarios no familiarizados con la informática, no lo usaremos en juegos que tengan como posibles compradores a jugadores casuales". De hecho, en CDV aseguran que la mayoría de las quejas que les llegan "apuntan a incompatibilidades con el sistema". Un error, dicen, propio de todos los sistemas anticopia y que afecta "a menos de un tres por ciento de los compradores".

Desde Atari se afirma que las quejas han sido inexistentes. "No hemos registrado incidencias con StarForce"; y aclaran: "aunque también es cierto que no es el sistema de protección que más utilizamos".

LAS MÁS COMUNES

Protecciones y juegos. Juegos y protecciones. Un matrimonio con muchos hijos. Y StarForce no es el único. Aquí tienes los dos sistemas de protección más habituales y algunos juegos recientes que los utilizan.

SAFEDISC

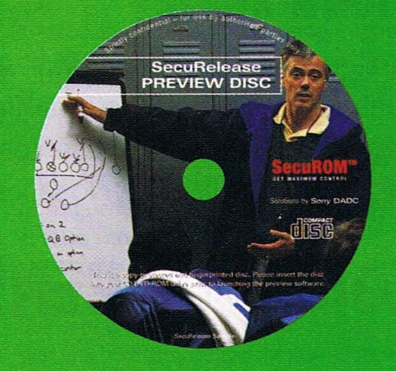
¿QUÉ ES?

Sistema anticopia fabricado por Macrovision. La versión actual ha sido bautizada como SafeDisc Advanced. A pesar de que previene la copia casera de CD y DVD, no resulta, ni mucho menos, un escollo infranqueable para los expertos en saltarse protecciones. A pesar de todo, la versión actual es más difícil de *crackear* y requiere grabadoras específicas para evitar sus protecciones.

¿QUÉ JUEGOS LO UTILIZAN?

Battlefield 2, Quake 4, The Movies...

SafeDisc Advanced
Streamlined Copy Protection and Advanced Hack Protection for Interactive Software
The World's Leading Anti-Piracy Solution for CD-ROM and DVD-ROM Software is Now Better than Ever!
macrovision



SECUROM

¿QUÉ ES?

Otro importante y muy utilizado sistema antipiratería fabricado por Sony DADC. En *Heroes of Might & Magic V* UbiSoft ha decidido prescindir de StarForce en su favor. A pesar de no haber generado tantísima polémica como éste, sí ha generado algunas quejas por parte de usuarios descontentos, ya que instala una librería que impide al explorador de Windows eliminar ejecutables de 16 bits.

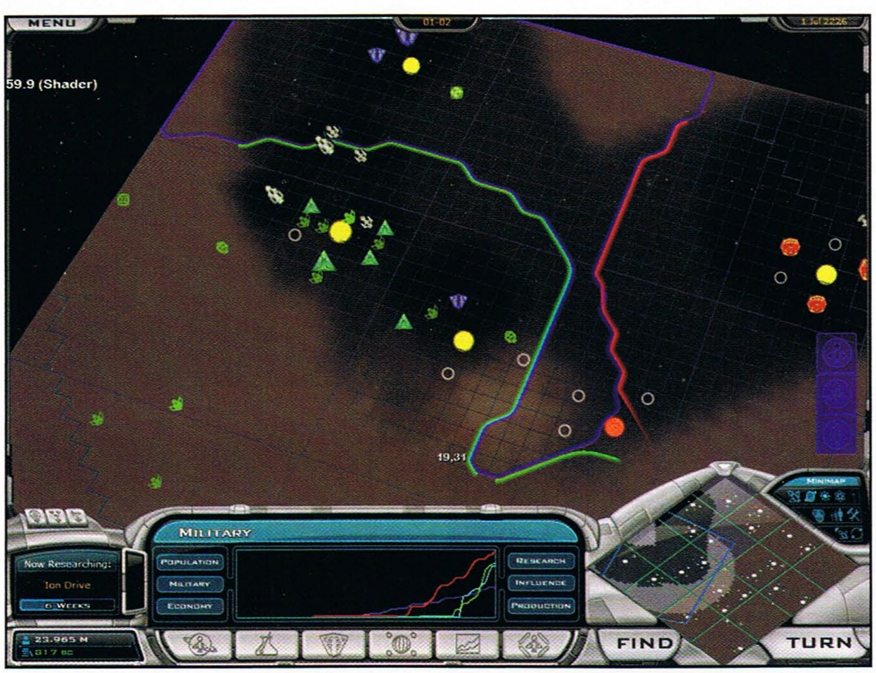
¿QUÉ JUEGOS LO UTILIZAN?

Stubbs the Zombie, F.E.A.R., Serious Sam 2...

EN BUSCA DE SOLUCIONES

¿Hay alternativas fiables para combatir la piratería? Desde la misma Atari apuntan que "el registro online es, y parece que lo va a seguir siendo durante bastante tiempo, el sistema más eficaz contra la piratería". En la misma línea no son pocos los que consideran que, al igual que sucede en la música o el cine, el reto está en conseguir que un juego original sea realmente distinto a uno pirateado. Un juego con una buena caja, un manual en papel encuadernado y otro tipo de extras puede resultar muy atractivo. De todas formas, en CDV no dudan a la hora de afirmar que "tenemos pruebas de que una buena protección incrementa las ventas" y sólo se plantearían lanzar juegos sin sistema anticopia "si la piratería fuese mínima". Pero visto el escenario, estos diseñadores y editores se ven forzados a protegerse y consideran StarForce "un buen socio" para su producto.

No está todo dicho. La polémica sigue abierta. Conocidas ya las posiciones de unos y otros, la pelota está en el tejado de las editoras. Ellas tienen la palabra sobre seguir utilizando un sistema como StarForce (difícil de sortear pero que genera una considerable polémica) o adoptar medidas diferentes.



Los diseñadores de Stardust, otros de los afectados por la política agresiva de StarForce.

HITMAN
Blood Money

Cualquier idiota puede matar. Asusta la sencillez con la que se puede arrebatar la vida a una persona. Pero sólo un genio puede **blandir la guadaña** y quedar impune, convertirse en sombra, en **el último sospechoso** de la lista. ¿No sabes cómo se hace? **Nosotros sí**.

CONSEJOS GENERALES

CUIDADO CON LOS CIVILES

Están por todas partes, como *El código Da Vinci*, y si te ven haciendo algo que no debes, ya la has liado. Así que siempre que vayas a hacer algo sospechoso, vigila a tu alrededor para que no te pillen in fraganti.

USA EL MAPA

El mapa es una herramienta esencial, sobre todo en el modo de dificultad normal, en el que no sólo aparecen con signos de exclamación las localizaciones interesantes, sino todos los personajes y su orientación. Los objetivos están señalados con marcas rojas.

ATENTO A LA INTRODUCCIÓN

La bonita voz que te explica cada misión no está de adorno. Escucha con atención para poder asimilar qué debes hacer y quién va a pagar las consecuencias. A veces incluso se le escapan algunas pistas sobre cómo resolver la misión.

EXPLORA EL NIVEL

No esperes que todo te salga a la primera. Da vueltas y vueltas hasta que conozcas el nivel como tu bar favorito. Ten el ojo puesto en las posibles trampas y en los recorridos de los personajes principales, así como los mejores lugares para conseguir tus nuevos trajes.

GRABA CON CABEZA

Siempre que no juegues en el nivel de dificultad máxima, podrás grabar la partida. Eso sí, un número limitado de veces, así que utiliza la sesera y graba sólo cuando hayas conseguido algo importante.

LOS ACCIDENTES SON GRATIS

Provocar siniestros, caídas o desgracias mortales en general no aumenta tu nivel de notoriedad ni rebaja tu puntuación al final del nivel. Ya sabes, si tienes que matar a alguien que no está en tu lista negra por la razón que sea... hazlo, pero que parezca un accidente.

LAS COSAS CON CALMA

Si tienes mucha prisa, juega otro día. Te lo tienes que tomar con calma, pues nadie te apremia. Ninguna misión tiene temporizador incluido, así que calcula concienzudamente cada paso que des. Espera, observa y golpea sólo en el momento adecuado.

TIRA DE DISTRACCIONES

Distraer a los enemigos (apagar una luz, lanzar una moneda, etc.) es muy útil para deshacerte de ellos al estilo Pilatos, sin mancharte las manos. Así que haz buen uso de estas tácticas siempre que puedas.

CÓMO CONSEGUIR LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA

Si eres perfeccionista y buscas la máxima puntuación, ten en cuenta los errores que nunca debes cometer:
- Dejar que te descubran el disfraz.
- Sembrar el escenario de testigos.
- Saludar a las cámaras.
- Dejar más huellas que un gato en celo (trajes, armas, etc.).
- Matar algo más que objetivos (tranquilo, los perros de los objetivos también cuentan).

TRUCOS

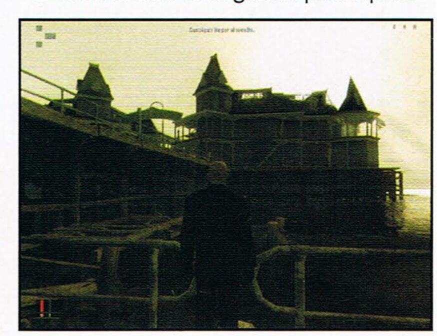
Si nuestras orientaciones no te bastan, puedes recurrir a los sucios trucos. Abre con el Bloc de notas el fichero llamado hitmanbloodmoney.ini que encontrarás en el directorio del juego y añade una línea al final en la que ponga EnableCheats. Una vez hecho esto, ya puedes pulsar la tecla C durante el juego para acceder al menu de trucos. Allí debes moverte con los cursores arriba y abajo para resaltar las diferentes opciones. Utiliza Enter o los cursores izquierdo o derecho para activar las diferentes opciones.

PASO A PASO

Si alguna misión se te atasca, no te pongas a llorar todavía, que te echamos una mano. Pero tampoco esperes que te lo demos mascadito. Sólo los pasos esenciales, el resto sigue estando en tus manos.

Misión 1

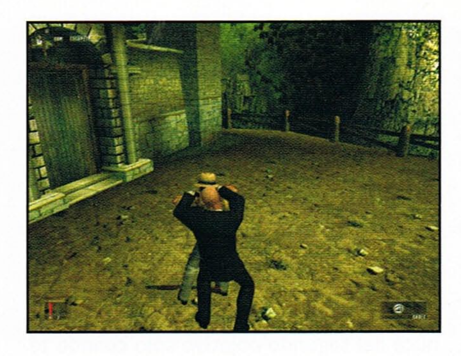
Es un tutorial. Ya se han encargado los desarrolladores de guiarte paso a paso.



Misión 2 ¡CHIN-CHIN!

OBJETIVOS
- Matar a Manuel Delgado
- Matar a Don Fernando Delgado
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Ninguno



1 Dirígete hacia el oeste por el exterior de la finca y mata al guarda que patrulla en solitario. Imita su particular concepción de la moda rural.

2 Corre al interior de la finca y dirígete a las bodegas, concretamente hacia la habitación en la que Manuel Delgado se mete cosas feas por la nariz. Entra, ponte detrás de él y espera a que se dirija hacia la puerta. Mátale y métele dentro de la caja que hay en la misma habitación.

3 Vuelve al exterior y dirígete hacia el este, hacia el patio de la hacienda. En el extremo suroeste del patio encontrarás una tubería que lleva directa hacia la habitación en la que Don Fernando toca su instrumento de cuerda. Colócate en su retaguardia con sigilo y tócale una de tus sonatas con tu propia cuerdecita.

4 Vuelve a la bodega y busca la entrada secreta a los laboratorios de coca. Está camuflada como un barril gigante. La encontrarás fácilmente, ya que se encuentra justo a la salida de la habitación en la que mataste a Manuel. Cuando la hayas atravesado, sigue en línea recta hasta un vestuario y toma un mono de trabajo. Atraviesa los laboratorios, no muy lejos verás un ascensor que te transportará hacia territorio despejado. El hidroavión de la bahía te espera.

5 Súbete al aparatejo y brinda por un trabajo bien hecho. Chin-chin.

Misión 3
ABAJO EL TELÓN

OBJETIVOS
- Matar a Alvaro D'Alvade
- Matar a Richard Delahunt
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- WS2000

1 Sitúate a una distancia prudencial de los lavabos de la entrada. Espera a que un técnico entre a repararlos y síguelo. Noquéalo a puñetazos (no hace falta que lo mates, no eres Freddy Krueger). Toma prestado su uniforme y esconde al técnico en la caja que hay en el retrete.

2 Con tu nuevo uniforme y tu rifle es hora de buscar la tarjeta que abre la habitación de las luces. No busques más, la tarjetita se encuentra en el tercer piso, en las oficinas.

3 Provisto de la tarjeta abre la habitación de las luces, que está justo encima del palco que ocupa Richard Delahunt.

4 Despliega tu rifle en las sombras y mata a Alvaro D'Alvade. A continuación, espera a que Richard vaya a ver qué le ha pasado a su amigo y hazle un favor: mátalo.

5 Recoge tu rifle, pon cara de póquer, abandona la sala y lárgate de la escena echando leches.



Misión 4
MUERTE CEREBRAL

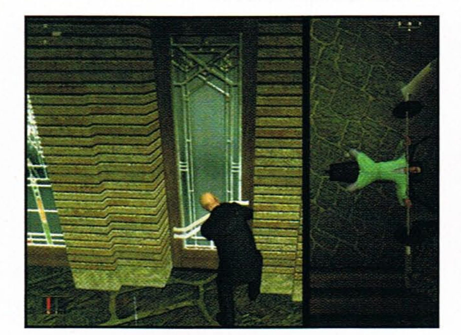
OBJETIVOS
- Encontrar al agente Smith
- Conseguir información del objetivo
- Sedar al agente Smith
- Revivir al agente Smith
- Matar al objetivo (azul, rosa o verde)
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Ninguno

1 Corre hacia delante y luego hacia la izquierda. Pasa de los dos guardas parlanchines y sigue hasta el complejo. Sube por una escalera y esquiva a otro guarda. Ante ti habrá una puerta, pero está camuflada entre las ventanas. Busca y encuentra. Usa tu ganzúa en ella y ya estás dentro. Acuérdate de procurar que nadie te vea.

2 Avanza y fuerza la cerradura de una segunda puerta. Cuando la sortees, rompe la caja eléctrica y seda al guarda que aparece más mosqueado que un toro en San Isidro. Apodérate de sus ropas y esconde el cuerpo.

3 Coge la cinta de vídeo junto a la llave del escritorio del guarda y sal por la puerta doble. Encontrarás una puerta que todavía no puedes abrir. No pasa nada. Sigue adelante.



4 Gira a la derecha y baja las escaleras. Sigue hasta encontrar una canasta de ropa. Es hora de hacer tu colada. Espera a que llegue un enfermero y sédalo. Coge sus ropas y su llave y esconde el cuerpo del ATS entre la ropa sucia.

5 Vuelve a las escaleras y abre la puerta cerrada a la que antes no tenías acceso. Baja las escaleras de metal y entra en la habitación donde retienen a Smith. Consigue la información del agente y usa el falso veneno con él.

6 Vuelve a la puerta doble y sube por las escaleras. Primero, ve a la habitación que contiene la cocina y sabotéala. Segundo, pon una bomba en la cadena que sostiene la lámpara sobre el globo terráqueo.

7 Ve a la sala de pesas y espera a que el objetivo comience a hacer ejercicio. Si eres de los que piensa que el deporte mata, esta parte te va a encantar. Espera a que acabe y ahógale con su barra de pesas.

8 Cuando el segundo objetivo vaya a buscar el vino que oculta en el globo terráqueo activa la bomba. El tercer objetivo morirá gracias al sabotaje de la cocina.

9 Vuelve a donde dejaste tu traje original y recupéralo. Regresa al principio, entra en la morgue y recupera a Smith. Misión cumplida.

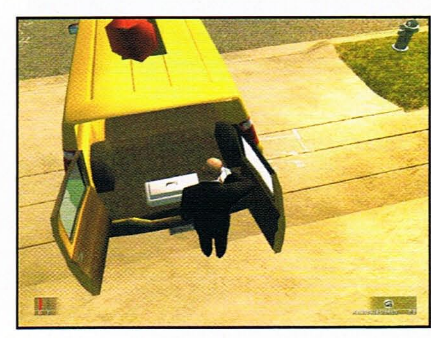
Misión 5
UNA NUEVA VIDA

OBJETIVOS
- Matar a Frank Silvestri
- Recuperar el microfilm
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Ninguno

1 Usa el sedante en los donuts de la camioneta amarilla cuando nadie te vea. Espera hasta que el repartidor los lleve a la camioneta blanca y los pimpollos del FBI se los coman y se duerman. Entra en la camioneta blanca y vístete de Mulder.

2 Dirígete al patio trasero y usa la ganzúa con la cerradura que encontrarás. Sabotea la parrilla. Asegúrate de que la mujercita del objetivo no te vea.



3 Entra en la casa, sube por las escaleras y dirígete a la habitación de la derecha, la que tiene una computadora. Espera a que llegue el objetivo y envenénalo.

4 Coge el collar del cadáver y desaparece con viento fresco.

Misión 6 JUEGO DE ALMAS

OBJETIVOS
- Matar a Mark Purayah Jr.
- Matar a Raymond Kulinsky
- Matar a Angeline Mason
- Proteger al candidato Jimmy Cilley
- Recuperar los diamantes (sólo en los modos Experto y Pro)
- Escapar

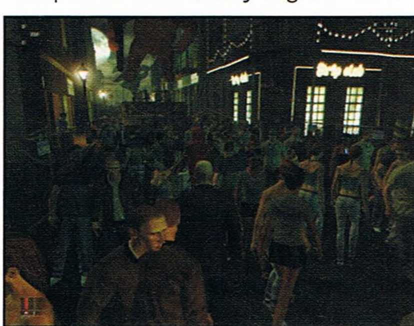
EQUIPO COMPRADO
- Ninguno

1 Sigue al tipo disfrazado de pájaro rojo hasta que esté solo. Sédalo y toma sus ropas. No seas despistado y oculta el cuerpo.

2 Coge el maletín del suelo y ve al edificio en el noroeste. Sube las escaleras. Pon el maletín sobre la mesa que encontrarás y escóndete del guarda amarillo. Cuando el guarda desaparezca y el objetivo esté presente, estrangúlale. Coge el walkie talkie y esconde el cadáver en la caja antes de que el guarda vuelva. Lanza el maletín por el balcón. Después, sal y recupera el maletín.

3 Ve al callejón que hay detrás del edificio del francotirador e infíltrate en él. Encuentra y envenena al tirador sin que te vea.

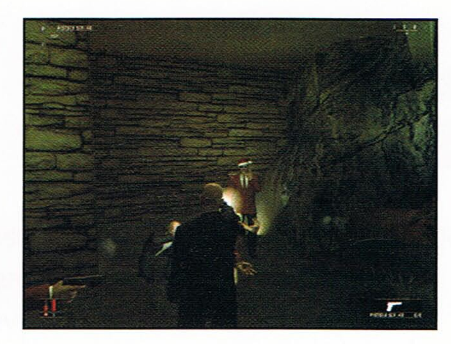
4 Sigue a Angeline hasta que esté sola, envenénala y oculta su cuerpo. Recupera tu vestimenta y lárgate.



Misión 7 ¡FELIZ NAVIDAD!

OBJETIVOS
- Matar a Lorne de Havilland
- Matar a Chad Bingham Jr.
- Ignorar al asesino X
- Conseguir la cinta de sexo
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Ninguno



1 Camina detrás del guarda hasta el elevador y sube en él evitando entrar en el campo de visión de la cámara.

2 Una vez arriba, corre hasta la sala central y habla con el camarero. Coge el afrodisíaco y ponlo en el vaso a tu derecha.

3 Ve a la puerta que está al lado de la piscina que nadie está usando. Corre detrás de la cascada.

4 Camina hacia el otro lado de la cascada y espera hasta que el invitado se marche. Seda al camarero, llévalo detrás de la cascada y toma sus ropas.

5 Sal de la cascada por el lado por el que entraste primero. A continuación, gira a la derecha, luego dirígete hacia la puerta. Tras ella espera a la mujer que entra en el lavabo y mátala.

6 Sal y espera al primer objetivo. Cuando entre en la habitación con la chica, síguele y él se marchará. No lo pierdas de vista y, cuando esté lo suficientemente lejos de la puerta, envenénalo.

7 Espera en la puerta a que venga un guarda, envenénalo y toma sus ropas. Ve a la cocina y coge una salchicha y un cuchillo de cocina. Sube por la escalera a la habitación de los guardas y fuerza la cerradura.

8 Sube por las escaleras, toma el vídeo y espera hasta que el objetivo esté en la habitación. Cuando veas al perro, tírale primero la salchicha y luego (y con más mala uva) el cuchillo (esto va por todas las cacas de perro que hemos pisado en la vida). Luego tira al objetivo por la ventana.

9 Ve a la cascada, recupera tus ropas y lárgate de allí.

Misión 8 MUERTE EN EL MISISIPI

OBJETIVOS
- Matar a Skip Muldoon
- Matar a la banda "The Gator" (seis miembros)
- Recuperar las fotografías
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Pistolas "Ballers"

1 Espera a que el primer objetivo esté detrás del guarda, dispárale (conviene que tengas un buen silenciador) y tíralo por la borda.

2 Continúa por el barco y verás a un guarda que sale desde una puerta escaleras arriba. Síguelo a la habitación siguiente y sédalo. Coge sus ropas y la llave que está sobre la mesa.

3 Vuelve atrás hacia la parte delantera del barco y sube por las escaleras a la derecha. Sigue adelante y salta la barandilla.

4 Sitúate detrás del guarda que fuma y sube por la verja blanca. Objetivo a la vista, pero no te emociones. Dispara a la nuca del segundo objetivo sólo cuando te dé la espalda, más que nada para que no te vea desenfundar.

5 Espera y verás una sorpresa: un cocinero que sale a cubierta. Sédalo y coge sus ropas.

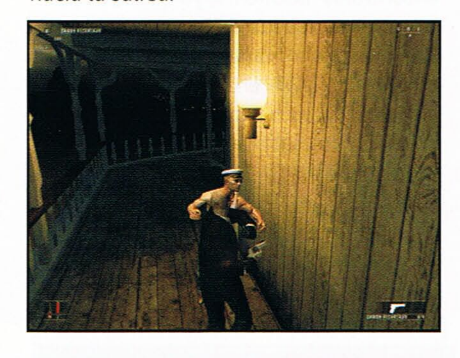
6 Ve a la proa del barco y sigue hacia la izquierda. Fuerza la cerradura de la habitación del capitán y apodérate del material de la caja fuerte.

7 Mata a los cinco objetivos de este nivel y procura tirarlos por la borda vigilando siempre para que nadie te vea haciendo tus travesuras.

8 Vuelve al área VIP donde está el objetivo final con su chica. Llama su atención para que vaya a su habitación. Utiliza la puerta a tu derecha para salirle al paso.

9 Si en el exterior hay una mujer cerca, aproxímate y se largará. Espera a que aparezca el objetivo y tíralo por la borda.

10 Recupera tu vestimenta y corre a través de la sala de máquinas hacia la salida.



Misión 9 HASTA QUE LA MUERTE...

OBJETIVOS
- Matar a Hank Leitch Muldoon
- Matar a John Leblanc
- Proteger a Margaux Leblanc
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Pistolas "Ballers"

1 Ve a la cabaña y espera a que el borracho entre. Sédalo y toma "prestada" su invitación.

2 Entra y envenena el pastel. Cuidado con los testigos, que nadie te vea.

3 Ve a los lavabos a través del hall y fuerza la cerradura de la siguiente habitación. Seda al guarda del interior



y elimina al objetivo. Llévalo hasta la misma habitación del guarda sedado para ocultarlo.

4 Vuelve atrás y espera hasta que el pastel con sorpresa venenosa haga su efecto y elimine al segundo objetivo. Hora de largarse.

Misión 10 ALEA JACTA EST

OBJETIVOS
- Matar a Sheikh Al-Khalifa
- Matar a Tariq Abdul Lateef
- Matar a Hendrik Schmutz
- Recuperar los diamantes
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- W2000

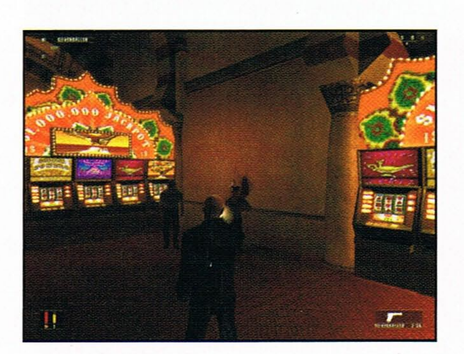
1 Entra en el hotel y ve a la derecha del lobby. Habla con la mujer y obtén la llave del séptimo piso.

2 Ve al ascensor de la izquierda y sube por la escotilla. Cuando el científico llegue, estrangúlalo y coge su tarjeta y su maleta. Deja el rifle en el techo del ascensor.

3 Coge los diamantes y llévalos a la salida. Vuelve a los ascensores. No olvides recuperar tu rifle. Esta vez entra en la escotilla del ascensor de la derecha y estrangula al segundo objetivo en cuanto asome el pescuezo.

4 Ve al piso octavo y activa la alarma de incendios. Cuando lleguen los guardas, ve a la sala del científico y llama al tercer objetivo.

5 Baja al séptimo piso y entra en la habitación disponible. Saca el rifle y apunta al tercer objetivo cuando asome la jeta. Dispara y mata. Guarda el rifle y sal como alma que lleva el diablo.



Misión 11 EL CANTO DEL ÁNGEL

OBJETIVOS
- Matar a Vaana Ketlyn
- Matar a Anthony Martinez
- Recuperar la información
- Matar a 'Eve'
- Matar a Maynard John
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- Pistolas "Ballers"

1 Entra en el edificio a la izquierda y habla con el guarda. Síguelo a la habitación de atrás. Tras sedarlo, bírlale la ropa.

2 Sal fuera, ve a la caseta de vigilancia y apodérate de la cinta de vídeo. Desde aquí ve al garaje y abandona (por poco tiempo) las pistolas. Coge la ropa de ángel cuando no esté mirando el guarda que merodea por la zona.

3 Utiliza el elevador de la derecha y entra por la escotilla. Espera al objetivo y estrangúlalo. Atavíate como el susodicho y recupera tus pistolas. A continuación, sube por las escaleras hasta la oficina de la derecha, consigue la información y, cuando la mujer aparezca, dispara.

4 Baja las escaleras y habla con el camarero. Sigue hasta la parte trasera y mátalo. Coge la llave y, seguidamente, atraviesa el bar hasta el hall.

5 Por último, sabotea el espectáculo pirotécnico y lárgate con viento fresco.



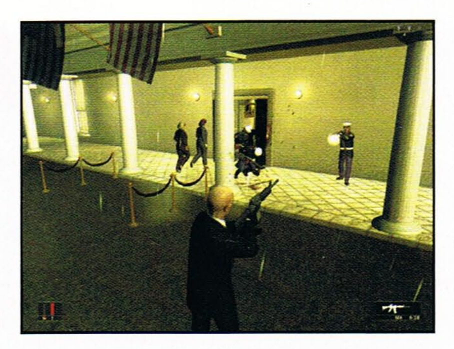
Misión 12 ENMIENDA 25

OBJETIVOS
- Matar al vicepresidente Daniel Morris
- Matar a Mark Parchezzi III
- Escapar

EQUIPO COMPRADO
- W2000

1 Deja el rifle en un lugar seguro. Después, seda al tipo de rojo en el lavabo y traslada su cuerpo detrás de la puerta. Hazte con su uniforme.

2 Sal del lavabo y ve al segundo piso y a la izquierda. Seda al marine, esconde su cuerpo y, ya sabes, a probarte el nuevo uniforme.



3 Recupera el maletín con el rifle, ve a la habitación de los guardas y coge la cinta de vídeo, la tarjeta-llave y una pistola.

4 Sigue el camino hasta la habitación a la derecha de la oficina del vicepresidente. Una vez allí, fuerza la cerradura antes de que el marine mire hacia ti.

5 Envenena al vicepresidente y esconde su cuerpo en la caja. Sal de la oficina, gira a la izquierda y atraviesa la puerta. Luego, sal al exterior.

6 Sube hasta el tejado, coge al conserje desprevenido y noquéalo. Vístete con su ropa y deja el rifle aparcado. Asegúrate de dejar también la pistola.

7 Ve a la oficina del presidente y enfréntate al albino. Síguelo hasta el tejado, pero no te acerques demasiado o te disparará. En el tejado recoge tu rifle y dispárale.

8 Devuelve tu arma al maletín y regresa al lavabo del principio. Recupera tu traje y escapa.

Misión 13 RÉQUIEM

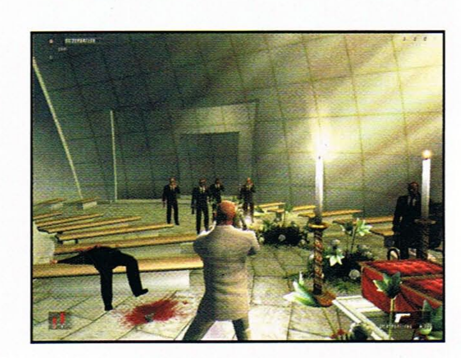
OBJETIVOS
- No dejes testigos

EQUIPO COMPRADO
- Ninguno

1 Recupérate del coma y toma como rehén al sacerdote. La consigna de esta misión es simple: que nadie sobreviva. Mata a los agentes y mantente en movimiento hasta ver a Jack Alexander. Mátalo también.

2 Deja inconsciente al sacerdote y mátalo. Espera a que aparezca Rick Henderson y, de nuevo, matarile con el payo.

3 Si ya estás cansado de tanta sangría, no te preocupes: fin de la historia y hasta la próxima.



RISE OF NATIONS

Rise of Legends



Bien mirado, a *Rise of Legends* tendríamos que **dedicarle tres guías**, tantas como bandos. Por coherencia, empezamos con **unos consejos generales**. ¿Y qué pasa con las facciones? **Las tratamos**, descuida, y **con cariño**. Eso sí, **la elección es tuya**.

SUMINISTROS VITALES

La economía es un punto clave en cualquier juego de estrategia y *Rise of Legends* no iba a ser la excepción. Cuando empieces un nuevo nivel, una de las primeras cosas que deberías hacer, sino la primera, es localizar los yacimientos de timonio disponibles. Además, comprueba si tus minas actuales cuentan con el número máximo de mineros trabajando en ellas. Tampoco olvides crear distritos comerciales en tus ciudades para evitar que la velocidad de recolección de mineral sea superior a tu capacidad de procesado. Esto, además, te dará la opción de crear caravanas de comercio, de lo que hablaremos más adelante. Y por supuesto, una vez aumentes el tamaño de tu ciudad, no olvides mejorar tus minas con la opción correspondiente.

ÚNETE A MÍ

Las ciudades, minas y demás estructuras neutrales pueden pasarse a tu bando de tres formas: por la fuerza, a través del comercio o adquiriéndolas directamente. Es conveniente reflexionar un poquito antes de entrar en acción. De entrada, lo ideal es intentar que se unan a ti por medio del mercadeo antes de despilfarrar dinero o efectivos militares. Esto es más factible en las campañas que en el modo multijugador, donde el tiempo apremia. Por eso te recomendamos una solución híbrida: si puedes, comercia un poco con ellos hasta que baje su precio de compra a una cifra más asequible. Esto es especialmente valioso cuando hay minas de por medio, ya que éstas ya cuentan con trabajadores activos.

Huelga decir que si capturas por las buenas un asentamiento, los soldados que lo defienden pasarán a tu bando, lo que puede suponer una inyección de efectivos muy necesaria sobre todo si requieres de una intervención rápida de tropas cercanas. Por último, deja que insistamos en nuestro mensaje pacifista: haz uso de la captura militar sólo cuando necesites urgentemente un territorio.

NO NOS MOVERÁN

La defensa de las bases es algo que siempre has de tener en cuenta, al menos si pretendes mantenerla activa y en plena forma para acumular recursos o generar tropas. La defensa es, pues, una pieza fundamental en el puzle de tu estrategia. Construye estructuras defensivas alrededor de tu base, pero no dejes que el peso de la defensa recaiga al completo sobre ellas, ya que siempre habrá unidades que consigan dañarlas desde la distancia.

Recuerda que las ciudades cuentan con defensas propias, pero son casi inefectivas contra grupos numerosos. Por ello te recomendamos dejar siempre una guarnición de tropas terrestres y aéreas capaces de contrarrestar, al menos mientras envías refuerzos, un posible ataque. Asegúrate de tener a mano unidades capaces de enfrentarse a las unidades aéreas y terrestres por igual, y a ser posible deja también a un héroe cerca, ya que sus habilidades especiales pueden conseguir cambiar el rumbo de la batalla si las cosas van mal.



AVANCE ARROLLADOR

En según qué escenarios de la campaña tendrás la oportunidad de empezar con un buen conjunto de tropas desde el comienzo. Si se da el caso de que estás en un escenario cuyo único requisito es capturar la base enemiga y ésta aparece en una posición muy cercana a la tuya en el mapa, entonces quizá puedes hacer un *rush*, que consiste en lanzar en el primer momento a todas tus tropas contra el enemigo. Posiblemente no lo acabes eliminando, pero lo debilitarás mucho.

Si puedes, intenta usar unidades aéreas con capacidad de ataque a tierra en estas incursiones rápidas. Y no olvides ir construyendo minas e ir mejorando tus ciudades mientras realizas el ataque. Si éste fracasa, pronto podrás volver a tener un ejército listo para afrontar el más que probable contraataque.



MAPA ESTRATÉGICO

En las campañas, el mapa estratégico y las diferentes decisiones que tomes pueden ser de gran importancia. Desde esa pantalla, además, administrarás los puntos de experiencia de tus héroes, crearás distritos e investigarás en nuevas tropas gracias a los diferentes puntos de cada tipo que vayas ganando. Una buena opción para empezar es construir distritos comerciales, de forma que recibas puntos que puedas invertir más adelante en más distritos, que a su vez te darán más puntos para mejorar tus ejércitos o tus héroes.

Te aconsejamos no ir directamente a por el enemigo, a veces sale más a cuenta




conquistar territorios neutrales para ganar más recursos con los que después te será más fácil derrotar a tu oponente.

Por último, no gastes todos los puntos a las primeras de cambio, especialmente los de investigación. Las mejoras más notables requieren más puntos, por lo que no es mala idea esperar, aunque sean dos turnos, hasta conseguirlas.

MISIONES SECUNDARIAS

En el modo campaña te encontrarás con que además del objetivo principal tienes misiones secundarias. Para averiguarlo sólo debes acudir al registro de misiones, en el que aparecerá tu objetivo principal por un lado y las misiones secundarias por otro. Si estas últimas todavía no han sido descubiertas, aparecerán representadas como "???".

Para saber en qué consisten normalmente basta con explorar el mapa con una unidad aérea que pueda moverse rápidamente en el inicio del escenario. Una vez descubras la zona en la que puedes realizar la misión, se activará automáticamente en tu registro.

Muchas de estas tareas te recompensarán con valiosos puntos de investigación y recursos en el mapa estratégico. Conseguirlos o no puede facilitarte mucho las cosas en tu próxima batalla, así que no los desestimes. Por otra parte, hay misiones que no ofrecen puntos, pero sí unidades gratis o incluso héroes nuevos que se unirán a tu facción.

TÁCTICAS ESPECÍFICAS

He aquí algunas técnicas que sólo pueden aplicarse a una determinada civilización. No te recomendamos que las utilices indiscriminadamente con una y otra facción. Tú mismo, pero de caer en la tentación te auguramos un sonoro fracaso. O sea, perderás recursos y tiempo.

LOS VINCI

Son quizá la civilización más fácil de controlar de todo el juego. Si quieres sacarle todo el partido, haz que construyan siempre que puedan los distritos industriales que les proporcionen puntos de prototipo.
La clave de los Vinci es, pues, invertir sabiamente estos puntos. Puedes mejorar el ataque de todas tus tropas, aunque quizá te convenga más construir prototipos, como el explorador, el soldado mecánico francotirador o la araña minera. Se trata, sin duda, de buenas unidades que además proporcionan bonificaciones a tus demás tropas. Pero, por la cuenta que te trae, evidentemente deberás protegerlas muy bien de los posibles ataques enemigos.





LOS ALIN

Tienen la capacidad de generar muchas tropas en poco tiempo. Para ello sólo tienes que preocuparte por empezar invirtiendo puntos de investigación en Evocación (te recomendamos invertir como mínimo tres puntos). A continuación, levanta un distrito militar y por último construye un círculo de arena. Mediante esta simple y rápida operación habrás conseguido seis soldados en un tiempo récord. El resto es aritmética: súmalos a cualquier otra tropa de más fuerza que puedas entrenar y serás capaz de afrontar pequeños retos, como la toma de una posición neutral o un posible ataque enemigo temprano. Recuerda que mediante los distritos militares conseguirás más tropas gratis.

LOS CUOTL

Te costará domar a esta facción, ya que empieza con muy pocos recursos. Sin embargo, la parte positiva es que podrás desarrollarla hasta conseguir que su poder crezca mucho. Para evitar que cualquiera de las otras dos civilizaciones te arrolle, la base es construir reactores siempre. Empieza con un mínimo de dos, ya que esta raza depende mucho de la energía. Mejora también tu ciudad con distritos palatinos en cuanto tengas oportunidad (esto mejorará enormemente tu economía). Y, sobre todo, invierte en Sentencia y Poder Divino los puntos que ganes desde el principio gracias a los reactores. De esta forma deberías tener una base sólida sobre la que empezar a erigir tu ejército.



GUILD WARS
Factions

La inserción en el **mundo laboral nunca ha sido fácil**, excepto si tu mamá tiene un cortijo y tu caballo vale más que nuestro amado director. Asesino y ritualista, **dos profesiones de estreno** en un juego **que hace amigos por millares**. ¿Qué quieres ser de mayor?



Si ya conoces el universo de *Guild Wars*, poco te podemos contar que no sepas. Pero quizá te interese descubrir los detalles clave de las dos nuevas profesiones de *Factions*. No busques más, aquí los tienes.

EL ASESINO

Los asesinos son el equivalente a los pícaros en otros juegos de rol. Ágiles y sigilosos, su mayor virtud es la de saber moverse entre las sombras y atacar donde más duele cuando menos se lo espera el enemigo. Su arma es la daga y se equipan con armaduras que les proporcionan una protección media.

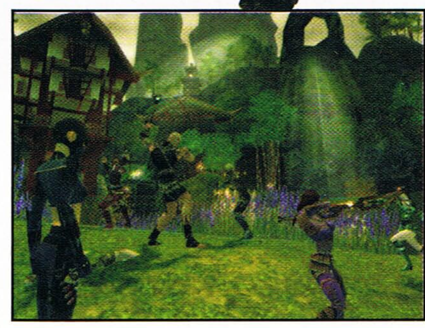
LOS ATRIBUTOS

Los atributos del asesino se dividen en cuatro categorías: Artes Oscuras, Artes Mortales, Impactos Críticos y Dominio de la Daga. Los dos primeros mejoran tu habilidad de defensa y ataque respectivamente, mientras que escalando niveles del tercer atributo aumentarás tus probabilidades de asestar un golpe crítico (y ganar 2 puntos de energía al hacerlo). El último aumentará tu habilidad con tu arma favorita, haciendo no sólo que infligas más daño en tus ataques normales, sino también aumentando tu probabilidad de asestar durísimos golpes.

Para ver una detallada descripción de cada uno de los atributos puedes visitar la web de la principal comunidad de jugadores hispanos (www.guildwars-hispano.com). Por supuesto, tú decides cómo invertir los puntos en los diferentes atributos. No hay combinaciones mejores o peores, así que sólo podemos decirte que experimentes y elijas la opción que te permita jugar de forma más cómoda. Sin embargo, sí te recomendamos tener alguna que otra habilidad a mano que te asegure una feliz curación.

EVITA EL CARA A CARA

Como clase enfocada al combate directo, está claro que lo tuyo es el cuerpo a cuerpo (aunque también cuentes con algún ataque a distancia), pero asúmelo, no eres un guerrero. Pese a que tu nivel de armadura es decente, sólo el guerrero tiene la capacidad de resistir las embestidas de los enemigos de mayor peso. Si eres tú quien ataca primero, sólo conseguirás, en el mejor de los casos, dar más trabajo a tus curanderos. Además, la dinámica de equipo se vendrá abajo. Eso suponiendo que no mueras rápidamente, cosa harto probable. Por lo tanto, siempre que sea posible deja que sea el guerrero de tu grupo quien ataque primero y se lleve todo el nivel de amenaza (universalmente



conocido como *aggro* en los juegos de rol masivo online). Cuando los enemigos estén centrados en él, entra tú en acción y ataca con toda tu artillería. Tus combos, capaces de encadenar severos ataques, son tu mejor opción.

HEROICIDADES, LAS JUSTAS

Otro consejo en la misma línea prudente: como asesino, tienes que vigilar mucho tu nivel de vida. Eres capaz de infligir grandes daños, pero tú tampoco te quedas corto a la hora de recibir. Por eso tu táctica de ataque debe basarse en la rapidez de actuación, así que dedícate a encadenar todos los combos que puedas. Luego tendrás que hacer mutis por el foro en pos de la curación. Para recuperar energía, tus propias manitas o, preferiblemente, la ayuda de un monje. A continuación deja



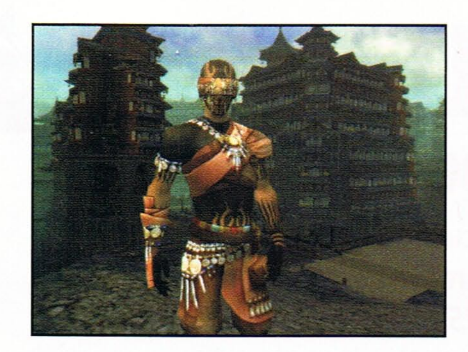


que el enemigo se centre de nuevo en otro objetivo que no seas tú y vuelve a repetir el proceso. Recuerda siempre que las mejores armas del asesino no son sus dagas, sino su cautela y su rapidez, tanto para atacar como para retirarse cuando sea necesario.

ASUME TU PAPEL

Es posible que veas mensajes de gente en busca de grupo y que, ya de entrada, rechazan la compañía de un asesino. Muchas veces todo obedece a un prejuicio: hay quien sostiene que los asesinos se comportan como guerreros, es decir, que son los primeros en caer y dejan cojo al equipo en el que están integrados. Por supuesto, no se trata de algo generalizado, pero siempre puedes encontrarte con ese caso. Ante esta situación te recomendamos dos cosas. La primera es labrarte tu propia reputación. Como en cualquier otro juego online, un comportamiento correcto, tanto por tu parte como por la de tu personaje, se traducirá en futuras invitaciones para formar grupos. La otra es que seas tú quien lleve la iniciativa. No esperes a que alguien forme un grupo, móntatelo tú mismo.





EL RITUALISTA

Los ritualistas obvian lo terrenal y basan todo su potencial de ataque en los espíritus, que pueden invocar a voluntad para que les asistan en el combate. El modo depende de ti: atacando a tus enemigos, inhabilitándolos de algún modo o bien protegiendo o curando a tus aliados. También cuentan con las cenizas de los muertos, que les otorgan diversos poderes.

LOS ATRIBUTOS

Los atributos del ritualista se dividen en cuatro: Magia de Canalización, Magia de Restauración, Engendramiento y Comunión. Los dos primeros básicamente se ocupan de mejorar tus habilidades para infligir daño y de curación respectivamente. Mediante la Comunión ganarás puntos en el noble arte de invocar espíritus, mientras que el atributo de Engendramiento aumenta los puntos de vida de tus criaturas. Al igual que con el asesino, puedes visitar la web www.guildwars-hispano.com y ver el catálogo de habilidades disponibles para esta profesión con todo lujo de detalle.

VERSATILIDAD AL PODER

Del ritualista podríamos decir que es aprendiz de todo y maestro de nada, virtud que lo convierte en una clase muy versátil capaz de ser combinada con varios tipos de profesión. Decimos virtud porque en este juego resulta de lo más positivo, ya que puedes configurar al ritualista como mejor te parezca. Lo que sí debe quedarte claro es que el ritualista funciona mucho mejor como clase de apoyo. Puedes utilizarlo para atacar, pero es especialmente útil para sanar y neutralizar los efectos negativos que puedan padecer tus aliados. Nunca pretendas usarlo en primera línea de ataque. Eso no funcionará.



APARTA, DR. HOUSE

El ritualista puede convertirse en una buena alternativa para quien quiera jugar con una profesión en cierta manera similar al monje, sacrificando parte de su poder de curación por una mayor capacidad de ataque. Si ya tenías un monje en la anterior campaña, quizá te interese probarlo. De hecho, mucha gente elige precisamente convertirse en monje como profesión secundaria, ya que sus habilidades se complementan muy bien. Si eliges esta combinación, ganarás poder ofensivo sin renunciar a unas grandes dotes para sanar. En este caso te recomendamos que te decantes por las ramas de Restauración por un lado y de Curación y Protección por el otro para que tus habilidades sean más efectivas.



CONOCE A TUS ESPÍRITUS

La gran diferencia del ritualista respecto a las demás profesiones es que puede invocar espíritus, así que debes asegurarte de que te los conoces al dedillo para usarlos bien. Básicamente hay tres tipos de espíritus: los que causan algún efecto en su área de acción cuando mueren, los que tienen algún efecto retardado y los que tienen un efecto constante. Los espíritus tienen también un radio de *aggro*, algo menor que su radio de acción real, y atacarán a todo enemigo que entre en él. Los rivales que estén a su alcance pero no dentro de ese radio de *aggro* sólo serán atacados por los espíritus si un aliado lo hace primero. Tampoco atacarán a un objetivo marcado a no ser que tú o alguno de tus compañeros se lancen contra él primero. Todos los espíritus, independientemente de su nivel, tendrán además 31 puntos de energía, aunque los espíritus no los usan. Por último, decirte que tú mismo debes valorar cuántos puntos dedicas a mejorar tus espíritus y todo lo que esté relacionado con ellos. Debes prestar atención a este detalle especialmente si lo combinas con otra clase, teniendo en cuenta que la meta es obtener un resultado final equilibrado. Ninguna de tus dotes principales debe flaquear.



RISE & FALL

La caída de los Imperios



Sí, sí, no sigas. Eres **un estratega curtido** en mil batallas, te encantan las películas de gladiadores y **te sabes el plano de El Cairo** como la mecánica del *50 x 15*. Sin embargo, hasta **Alejandro Magno tuvo consejeros**. Deja que te ayudemos, pardiez.

PONIENDO LOS CIMIENTOS

Roma no se construyó en un día. Tampoco Persia, Grecia ni Egipto. Así que en primer lugar aprende a optimizar tus recursos. Piensa que una mina no pueda dar cabida a más de seis currantes. El número de la bestia, ni uno más ni uno menos.

Te lo decíamos antes e insistimos: déjate aconsejar. Si tienes problemas de recursos, ten en cuenta que hay consejeros en todas las civilizaciones que te ayudarán a mejorar tus habilidades de recolección. Si a pesar de ello tienes una imperiosa necesidad de llenar tus arcas, convierte tus centros urbanos en centros de gobierno. Esta reconversión urbanística mantendrá a tus ciudadanos bajo la constante presión de los impuestos. De todas formas es preferible, siempre que sea posible, que los centros urbanos sean actualizados a centros de defensa, especialmente los secundarios. Añadiendo un par de torres se obtiene una buena defensa de estos emplazamientos sin tener que preocuparte de reclutar tropas para cada uno de ellos.

Es importante también que en tus planes de expansión seas un poco precavido y construyas un granero y un altar de más en algún lugar seguro. De esta forma te aseguras un límite máximo de población decente si pierdes los principales.

POR LA GLORIA DE TU MADRE

Sin gloria, tu héroe es poca cosa, tus unidades no serán mejoradas y tampoco tendrás acceso a nuevos consejeros. Así que si no quieres que se te recuerde por haber comandado el imperio más corto de la historia, construye bosques de estatuas con alguna que otra torre en el centro para su defensa. Eso sí, no olvides que estas estatuas dejan de proporcionar gloria pasados unos tres minutos. Llegado el momento, destrúyelas y construye otras nuevas.





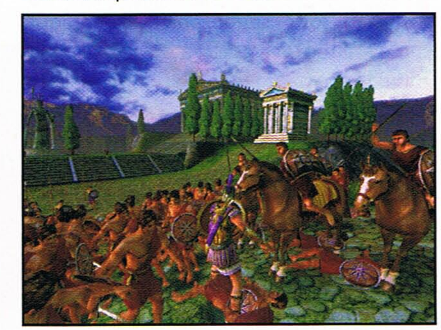
EL ORDEN DE LOS CONSEJEROS

A no ser que el escenario en cuestión plantee unas necesidades concretas en lo que a consejeros se refiere, debes elegir a tus asesores en el siguiente orden: consejeros que mejoren la obtención de gloria y recursos, consejeros que mejoren la moral y, finalmente, los que mejoren las habilidades de combate.

HÉROES: INSTRUCCIONES DE USO

La diferencia entre controlar a un héroe en tercera persona o utilizarlo como uno más es abismal. Así que siempre que puedas métete en sus carnes y alcanza la inmortalidad. Los mejores momentos para lograrlo es cuando tienes que enfrentarte a otro héroe o cuando hay murallas de por medio. En ese caso utiliza el arma a distancia y dedícate a atacar o defender como si fueras un francotirador. En tercera persona o no, piensa que tu héroe puede ahorrar muchas vidas si se encarga él mismo de unidades como los elefantes y las catapultas.

Por último, no menosprecies la habilidad de ordenar a cinco unidades que sigan a tu héroe, sobre todo cuando (crucemos los dedos para que no pase) estés a punto de perderlo. En ese caso se convertirán en tus guardaespaldas cubriéndote las posaderas sin perderte de vista.



HUNDIR LA FLOTA

Las unidades navales pueden decantar fácilmente una partida. Tanto es así que muchos jugadores optarán por invertir



gran parte de sus recursos en construir una gran flota. Teniendo en cuenta que pueden capturarse las naves enemigas seguro que querrás saber que el número ideal de marinos por barco es tres. Son los justos para acelerar el proceso de abordaje lanzando los garfios al buque enemigo e impidiendo que éstos repelan la acción. Estos mismos marinos se encargarán de realizar las reparaciones de tu barco. Puede ser interesante también tener presente que puedes enganchar tus propios barcos para hacer un trasvase de tropas en alta mar.

En cuanto a las tácticas, si estás a la defensiva pégate a tu enemigo lo suficiente para que no maniobre y pueda embestirte. Si eres tú el que ataca, nada mejor que dos barcos contra uno. El primero mejor cargado de arqueros para debilitar las defensas y el segundo lleno de infantería para merendarse a la menguada embarcación. Si dispones de arqueros suficientes, puedes optar directamente por atacar al barco enemigo y hundirlo a distancia.

ESCARAMUZAS

Bien sea jugando contra la máquina o contra otro jugador hay ciertas cosas que pueden ahorrarte tiempo y disgustos. Si tu rival es la máquina, piensa en explorar el mapa cuanto antes. Para ello utiliza a los espadachines; son rápidos, baratos y en caso de necesidad aguantan más que los ciudadanos. Deja un explorador por mina que encuentres. Cada cierto tiempo la inteligencia artificial hará un intento de expansión. Si lo detectas a tiempo, puedes atacar a los ciudadanos antes de que construyan sus centros urbanos. Los enemigos se mantendrán alejados de esa zona durante cinco minutos.

Ya en combate piensa con la lógica de otros juegos del género: los lanceros son buenos contra la caballería, la caballería es buena contra los arqueros, y los arqueros son buenos contra los lanceros. Luego están los espadachines, que no son ni chicha ni limonada.

Las formaciones en este juego no son algo para tomarse a broma. Mientras tus soldados se mantengan en formación pueden llegar a hacer un 250 por ciento más de pupita. Ponerlos en formación es muy fácil y compensa. Poco más te costará dividir una gran formación en otras más pequeñas y manejables.

En las partidas multijugador sé pícaro y, cuando veas que tu oponente humano toma el control de su héroe, aprovecha para sorprenderlo atacando algún objetivo alejado. Puede que la próxima vez se lo piense dos veces antes de perder la perspectiva global del conflicto.



LAS CIVILIZACIONES

EGIPTO

El mejor amigo de los elefantes es un sanador. Mantenlos unidos y tendrás una máquina de matar con una enorme cantidad de puntos de vida que se regeneran.



Los muros egipcios son los mejores de todos, aprovéchalo y construye murallas y torres defensivas. Coloca arqueros en ellos y disfruta observando la desesperación de tus oponentes.

Aprovecha esta ventaja defensiva para combinarla con la excelente habilidad de Cleopatra con el arco y tendrás una combinación difícil de superar a no ser que te asedien en tropel.

GRECIA

En cuanto te sea posible, construye tu ejército compuesto por unidades especiales espartanas, arqueros reales y un escuadrón de caballería real. Esta combinación no te garantiza un éxito absoluto, pero casi.

Tus unidades son más poderosas que las egipcias y las persas, pero cuerpo a cuerpo los romanos te superan. Haz lo posible por dividirlos en lugar de mandarlos en bloque a la lucha. Hay ciertas unidades como los elefantes, los carros persas o la combinación de centuriones y gladiadores que pueden causar estragos en tus filas. En cuanto los veas, ordena a tus arqueros que se centren en estas unidades para evitar al máximo la confrontación.

PERSIA

Sus unidades son baratas, así que vas a tener que superar a tus oponentes no tanto en calidad, sino en cantidad. Para ello recluta tantos hombres como puedas y divídelos en varias formaciones que ataquen al enemigo desde múltiples frentes. No centres todos tus esfuerzos en un solo enclave. Con los persas debes ser flexible y rápido. Construye tantos enclaves como puedas y no trates de defenderlos todos. Si los pierdes, ya los recuperarás más adelante, cuando el enemigo esté ocupado. Sólo una de tus formaciones tendrá el privilegio de ser designada como formación de élite. Elige siempre la mayor de las disponibles.

ROMA

La combinación de centuriones y gladiadores es devastadora. Siempre que puedas, reserva a los gladiadores como segunda fuerza de choque. Son ideales para rematar la faena.

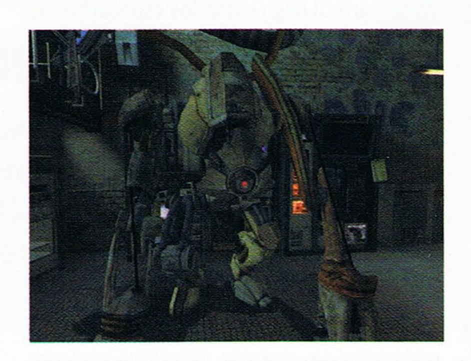
Aprovecha la bonificación de veteranía y une los restos de formaciones que hayan entrado en combate con nuevas formaciones del mismo tipo de unidad.

Tus unidades son caras, pero muy fuertes. Por lo que más quieras, haz que siempre luchen unidas en pos del combate cuerpo a cuerpo.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Abre Steam, ve a "Mis juegos", elige "Half Life 2 episode 1" con el botón derecho del ratón abre el menú desplegable y ve a la opción Propiedades. Selecciona "Opciones de lanzamiento" y escribe "-console". Haz doble clic en "Half-Life 2 episode 1" para comenzar el juego. La consola aparecerá ya abierta en el menú del juego. Tan solo aprieta "Esc" mientras juegues para volver al menú e introducir el código. El primer paso es activar los trucos con el comando "sv_cheats 1".



God	Modo invulnerable
give <nombre de item>	Materializa el item elegido
buda	Reduce tu vida
hurtme <cantidad>	Daña al jugador la cantidad especificada
impulse 101	Todas las armas
notarget	Eres ignorado por los NPCs
noclip	Puedes volar y atravesar paredes
maps	Lista los mapas disponibles
map <nombre de mapa>	Carga el mapa indicado
sk_max_357 <número>	Fija la munición máxima para la magnum
sk_max_ar2 <número>	Fija la munición máxima para el rifle de pulsos
sk_max_ar2_altfire <número>	Fija la munición máxima para los orbes de energía del rifle de pulsos
sk_max_buckshot <número>	Fija la munición máxima para la recortada
sk_max_crossbow <número>	Fija la munición máxima para la ballesta
sk_max_grenade <número>	Fija la munición máxima para las granadas
sk_max_pistol <número>	Fija la munición máxima para la pistola
sk_max_rpg_round <número>	Fija la munición máxima para el lanzacohetes
sk_max_smg1 <número>	Fija la munición máxima para la ametralladora combine
sk_max_smg1_grenade <número>	Fija la munición máxima para las grandas de la ametralladora combine
sk_plr_dmg_pistol <número>	Fija el daño causado por la pistola
sk_plr_dmg_357 <número>	Fija el daño causado por la magnum
sk_plr_dmg_ar2 <número>	Fija el daño causado por el rifle de pulsos
sk_plr_dmg_buckshot <número>	Fija el daño causado por la recortada
sk_plr_dmg_crossbow <número>	Fija el daño causado por la ballesta
sk_plr_dmg_crowbar <número>	Fija el daño causado por la palanca
sk_plr_dmg_grenade <número>	Fija el daño causado por las granadas
sk_plr_dmg_rpg_round <número>	Fija el daño causado por el lanzacohetes
sk_plr_dmg_smg1 <número>	Fija el daño causado por la ametralladora combine
sk_plr_dmg_smg1_grenade <número>	Fija el daño causado por las granadas de la ametralladora combine

RUSH FOR BERLIN

Para activar un truco, pulsa Enter, escribe el código y pulsa Enter otra vez.

iamchucknorris	Victoria inmediata
lethimbechucknorris	Añade experiencia a la unidad seleccionada





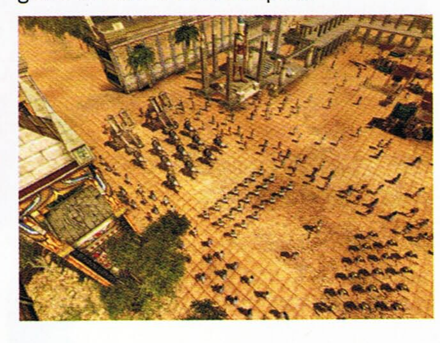
HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Abre con el bloc de notas el archivo autoexec.cfg que encontrarás en la carpeta Profiles dentro del directorio en el que has instalado el juego (C:\Archivos de programa\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\profiles\autoexec.cfg). Añade la siguiente línea justo al final: setvar dev_console_password = schwinge-des-todes. Esto hará posible que durante el juego puedas activar la consola de comandos al pulsar la tecla º (al lado del 1). Teclea los siguientes códigos, pulsa Enter y cierra la consola para continuar el juego.

add_exp [cantidad]	Añade cualquier cantidad de experiencia al héroe seleccionado
add_gold [cantidad]	Añade la cantidad de oro que desees
add_money [cantidad]	Añade la cantidad de oro que desees, y la milésima parte de esa cantidad en los demás recursos.

RISE & FALL: LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

Activa la consola del juego pulsando la tecla Enter y escribe INEEDWIN para ganar la misión en la campaña.



¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos y el mejor contenido lúdico para tu PC por un precio casi irrisorio: **43 euros**

Y llévate de regalo uno de estos juegos



CON LA COLABORACIÓN DE Interactive

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el juego que deseas recibir de regalo: ☐ THE WESTERNER ☐ COSSACKS II ☐ UFO: AFTERMATH ☐ SHADE: WRATH OF ANGELS

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ______________________

Dirección ______________ Código postal ______________ Población ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________ Edad ______________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ______________________

Fecha de caducidad ______________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ______________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

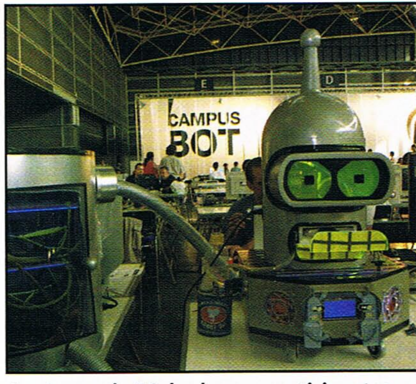
Tienes una cita

Campus Party 2006

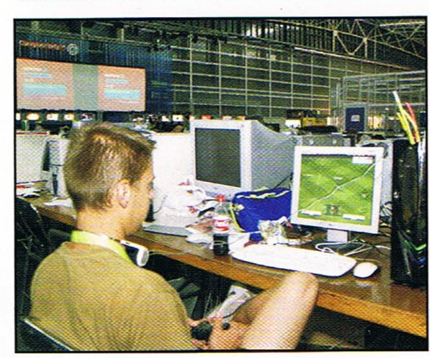
Como ya es tradición cada verano, en breve arrancará la Campus Party 2006 (www.campus-party.org), que ya se ha convertido en todo un referente nacional en lo que a este tipo de eventos se refiere. En la presente edición, que tendrá lugar en la Feria de Valencia del 24 al 30 de julio, se celebrará el 10º aniversario del evento, para el que se espera la asistencia de 5.500 participantes. El lleno está prácticamente asegurado, ya que a falta de un mes para su inicio ya se habían vendido el 95,5 por ciento del total de entradas.

Por supuesto, lo que más nos interesa a los jugones son los torneos oficiales que allí tendrán lugar, y en los que se disputarán campeonatos de *Counter-Strike 1.6*, *Need for Speed: Most Wanted*, *Quake IV*, *WarCraft III* y *FIFA 06*. En el momento de escribir este artículo también hay otros siete títulos propuestos, dos de los cuales entrarán a formar parte del grupo de competición.

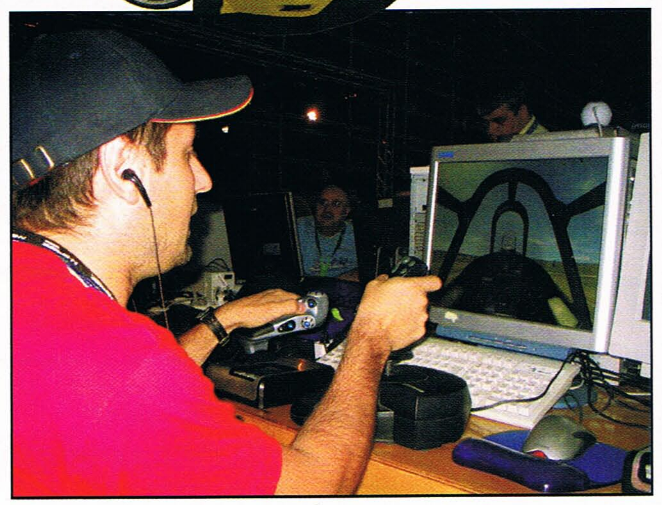
Obviamente, el juego no será la única actividad de este evento cuya repercusión mediática crece año a año. Se realizarán actividades de todo tipo, ya habituales en la Campus. No faltarán talleres y conferencias sobre software libre, *modding* y desarrollo de juegos y programas, así como actividades relacionadas con la robótica o la simulación aérea y naval. Si te interesa, ¡quizá aún estás a tiempo de inscribirte!



Las torres de PC de algunos participantes son auténticas obras de artesanía.



"Sólo una partida más", dijo este chico. Pero eso fue hace 5 horas...



Por supuesto, un jugón no es nadie sin toda su colección de accesorios.



Este año se espera de nuevo un lleno total.

Don de gentes

Archlord ROL

Codemasters ha revelado nuevos detalles de las tres razas jugables que habitarán el mundo de Chantra: humanos, orcos y elfos lunares, dando a conocer las subclases que incluirá cada una. Así, los humanos podrán convertirse en poderosos caballeros, hábiles arqueros o poderosos magos. Los orcos, por su parte, contarán entre sus filas con oscuros hechiceros, cazadores (que dispondrán de visión nocturna) y berserkers, una profesión que combina magia y potencia física. Por último, de los elfos lunares sólo se han dado a conocer, por el momento, dos clases: los exploradores, expertos luchadores a distancia, y los elementalistas, capaces de invocar a temibles entes en la batalla. Si te interesa saber más del juego y registrarte para la fase beta, visita su web: www.archlordgame.com.



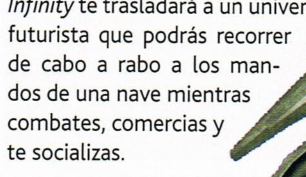
Los caballeros son guerreros temibles en el campo de batalla.

Rumbo a Alemania

Infinity: The Quest for Earth

ROL

No se trata de ningún juego largamente esperado y anunciado a bombo y platillo, pero sí podemos decir que, por lo que hemos visto de su progreso actual, puede ser uno de los juegos online más espectaculares. Hablamos de *Infinity: The Quest for Earth*, tras el cual no se encuentra ningún gran desarrollador y que usa un motor gráfico propio ideado por el creador del proyecto, Flavien Brevon. *Infinity* te trasladará a un universo futurista que podrás recorrer de cabo a rabo a los mandos de una nave mientras combates, comercias y te socializas.

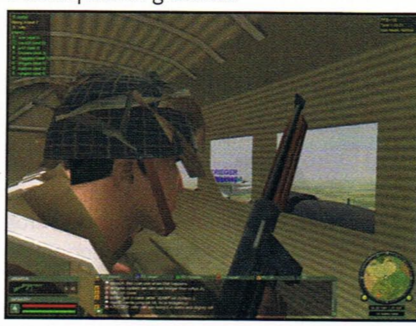


La característica fundamental de este título es que existen incontables planetas repartidos en otros tantos sistemas solares, por lo que la exploración cobra un protagonismo esencial. Actualmente su equipo de desarrollo, no muy abultado, está probando un sistema de combate entre naves para depurar cualquier bug que pueda haber. Sin embargo, aún deberemos esperar hasta finales de 2007 para ver una beta jugable. Por ahora te recomendamos que le eches un vistazo a su web (www.fl-tw.com), especialmente a la sección "Media", donde podrás encontrar vídeos del juego real.



FELICIDADES, SOLDADO

World War II Online: Battleground Europe, que llegó a nuestro país hace poco de la mano de Friendware, ha cumplido ya cinco años de vida. Para celebrarlo han iniciado una campaña titulada "Bienvenido a casa, soldado", mediante la cual pretenden activar la cuenta de 300.000 antiguos jugadores entre el 22 de junio y el 6 de julio. Además, se podrán ganar premios como camisetas, tazas o suscripciones gratuitas.



IMPULSO DRACONIANO

Los usuarios de *Dungeons & Dragons Online* están de enhorabuena. Durante el mes de julio Turbine lanzará un módulo gratuito llamado Twilight Forge, que incluirá Elfos Oscuros, nuevos contenidos y mejoras en la jugabilidad. Pero, sin duda, el gran atractivo es la posibilidad de enfrentarse al llamado Warforged Titan, una figura legendaria.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

LA REBELIÓN DEL VERGAL



Si buscas compañía en *World of Warcraft* dentro del servidor Kul Tiras y en el bando de la Alianza, estás de suerte. La Rebelión del Vergal es un clan siempre abierto a nuevos miembros de habla hispana en el que predomina el buen ambiente y las ganas de ayudar al prójimo. Actualmente cuenta con unos 70 miembros activos. Pásate por el foro de su web si estás interesado en unirte a ellos.

www.vergal.freecolsite.com

LA PANDA DEL CENTOLLO



Este clan de simpático nombre no se centra en un solo título, sino que abarca toda una variedad de ellos. Su objetivo es simple: pasar buenos ratos en compañía mientras gozan de juegos como *Sacred* o *Guild Wars*, donde se les conoce como Los Caballeros y Damas de Ancaria (LCDA) y GE, respectivamente. Si quieres unirte a un grupo amigable y receptivo, no dudes en visitar su web.

www.lapandadelcentollo.es

CLAN 501 PANZER DIVISION



Si te gusta jugar a *Red Orchestra* pero aún te gustaría más hacerlo acompañado de algunos paisanos, el Clan 501 Panzer Division abrió recientemente un periodo de reclutamiento. Están buscando a gente seria, responsable y con tiempo que dedicar a la comunidad. Si crees que encajas en ese perfil, puedes ir a su web y rellenar el formulario de inscripción.

www.501panzerdivision.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego online y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

PLANETSIDE

Invasion

Si en *Battleground Europe* experimentabas la guerra del pasado, en *Planetside* **encarnas a un soldado futurista**. Pasa con los militares y con los juegos que **la veteranía es un grado**. Y *Planetside* lleva ya **un buen tiempo dando guerra**.

POR A. SALAS



Matar moscas a cañonazos no debería entrar en tu libro de tácticas militares.



Los asaltos a las bases son intensos y feroces hasta el final.

Éste es uno de esos títulos que no suelen acaparar noticias. Sin embargo, se trata de uno de los primeros juegos de rol y acción multijugador online que aparecieron en escena, allá por 2003. A pesar del tiempo transcurrido, las ganas de guerra siguen inalterables en su universo particular. Y como muestra de su vitalidad, ahora nos llega *Planetside: Invasion*, que reúne en un solo título el juego original más las expansiones *Core Combat* y *Battle Frame Robotics*. Los añadidos vienen a incorporar más armas y armaduras robóticas a tu arsenal. Un lote ideal para los que quieran adentrarse en este universo de acción dinámica y enfocado al juego en equipo.



CUBRE MIS DOCE

Planetside parte de una premisa de sobra conocida: acción en primera persona con ciertos elementos de estrategia como la conquista de bases, que es el pilar de su jugabilidad. Así, con una dinámica similar a la de cualquier *Battlefield*, te espera un mundo en guerra en el que debes empezar escogiendo una de las tres facciones disponibles, cada una con un armamento y estilo de combate únicos. A continuación, llega el turno de elegir un personaje, al que puedes personalizar ligeramente.

Una vez en la Red, empiezas una carrera militar en la que debes combatir para subir de nivel, lo cual te reporta puntos. A su vez puedes utilizar estos puntos para lograr diversas habilidades. A tu alcance tienes una gran variedad de dotes que van desde las propias de un comando sigiloso a las de un especialista en armas pesadas, pasando por la conducción de todo tipo de vehículos terrestres y aéreos.

Independientemente de tu especialidad, la acción constante está asegurada (incluso tienes la opción de teletransportarte donde haya follón). De lo que puedes estar seguro es de que se trata de un título muy recomendable... Si te gusta la acción online, claro.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción/Rol

DESARROLLADOR
Lodestone Games

EDITOR
Sony Online Entertainment

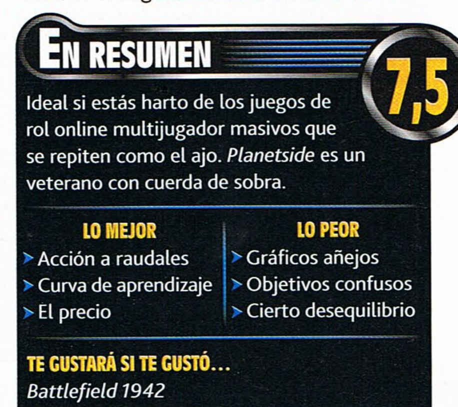
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

CUOTA MENSUAL: 12,95 $

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: planetside.station.sony.com



EN RESUMEN

7,5

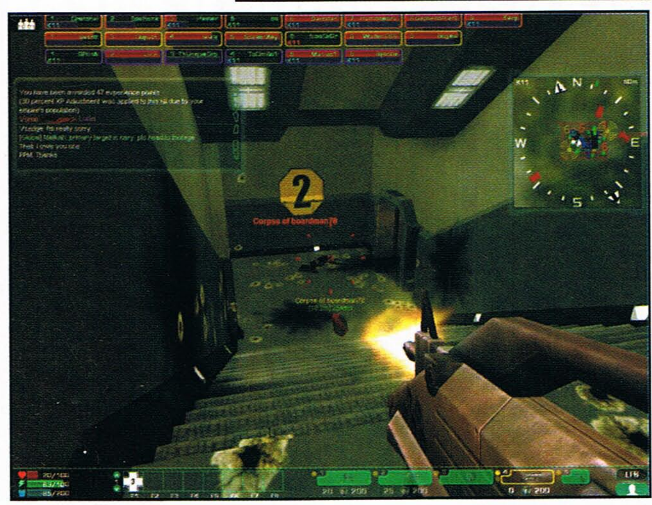
Ideal si estás harto de los juegos de rol online multijugador masivos que se repiten como el ajo. *Planetside* es un veterano con cuerda de sobra.

LO MEJOR	LO PEOR
Acción a raudales	Gráficos añejos
Curva de aprendizaje	Objetivos confusos
El precio	Cierto desequilibrio

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield 1942



En el módulo de entrenamiento puedes probar las armas y los vehículos.



Este asaltante se ha comido una buena ración de plomo.

¿TE HAS PERDIDO ALGUN NUMERO DE PC LIFE?



















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life • Editorial Aurum, S.L. • Muntaner, 462, 2º 1ª • 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐ • PC Life 12 ☐ • PC Life 13 ☐ • PC Life 14 ☐ • PC Life 15 ☐

Nombre y apellidos ____________________

____

Dirección ____________________

____

Población ____________________

C.P. ________ Provincia ____________________

Tel. ________ Fecha de nacimiento ____________________

e-mail ____________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum, S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum, S.L.

Los mods más populares

Vas a tener acción hasta en la sopa. Y es que a día de hoy la saga *Unreal* no necesita de complejos vitamínicos. Todos nos gustan, pero el mod destacado del mes es una maravilla.

ACCIÓN

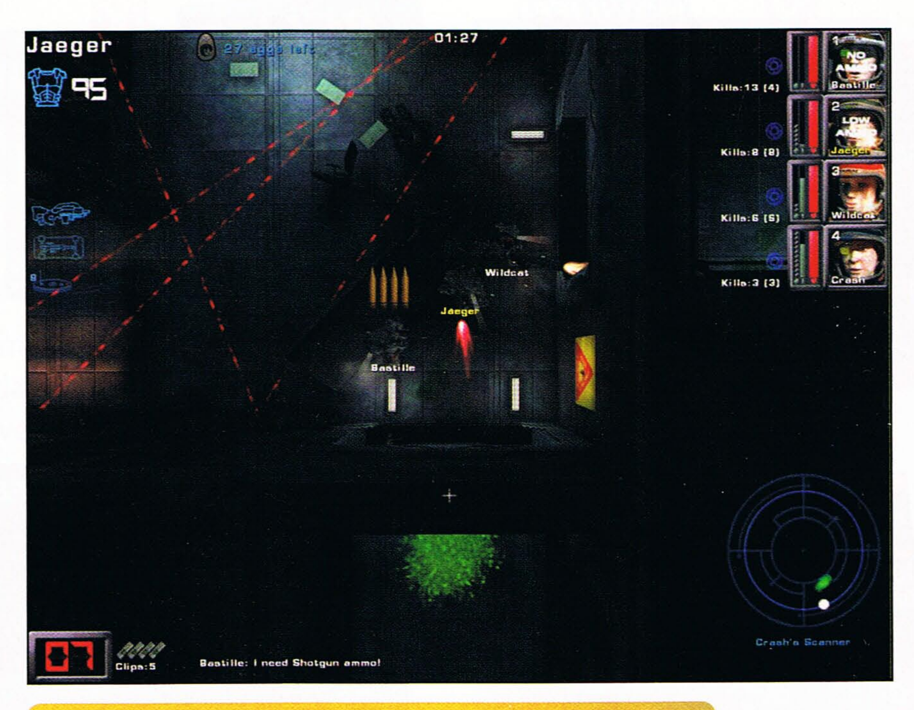
1	▲	Alien Swarm Unreal Tournament 2004	★★★★★
2	▲	Obsidian Edge Far Cry	★★★★★
3	▼	Thievery UT Unreal Tournament	★★★★★
4	▲	Causality Effect Half-Life 2	★★★★★
5	▲	Ballistic Weapons Unreal Tournament 2004	★★★★☆
6	►	BORG Incursion Star Trek: Armada II	★★★★☆
7	▼	StarGate BFM Battlefield 1942	★★★★☆
8	▲	Trench Warfare Medal of Honor: Pacific Assault	★★★★☆
9	▲	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★☆
10	▼	Dystopia Half-Life 2	★★★★☆
11	▲	Xtreme Battlefield :V – Stunt Edition Battlefield Vietnam	★★★★☆
12	▼	San Andreas Copland 2006 GTA: San Andreas	★★★★☆
13	►	Weapons of Destruction Quake 4	★★★☆☆
14	▲	Expert Mod Quake 4	★★★☆☆
15	▲	Jail Escape Half-Life 2	★★★☆☆

ROL

1	▲	Ultima V: Lazarus Dungeon Siege	★★★★☆
2	►	Adrenaline The Elder Scrolls IV: Oblivion	★★★★☆
3	►	Exile: Spirits of the Underworld The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
4	▼	Island of Korrax Neverwinter Nights	★★★★☆
5	▲	XTS Theme Freelancer	★★★★☆

ESTRATEGIA

1	▲	World War 2 Rise of Nations: Thrones and Patriots	★★★★☆
2	▼	Onslaught v 3.5 Homeworld Cataclysm	★★★★☆
3	▲	Tech Level Mod Command & Conquer: Generals	★★★★☆
4	►	Fall Back Mod Warhammer 40.000: Dawn of War	★★★★☆
5	▲	Historical Battles Rome: Total War	★★★★☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Unreal Tournament 2004 **WEB:** www.blackcatgames.com/swarm

ALIEN SWARM

Están por todas partes

Si a la hora de jugar prefieres un estilo cooperativo, atento porque el mod destacado de este mes tiene muchos números para convertirse en uno de tus favoritos. Se trata de *Alien Swarm*, una obra que destaca por su gran acabado y que se puede jugar tanto en modo campaña como en multijugador.

La acción nos pone en la piel del comandante de un escuadrón de marines de élite, casi nada. Para empezar con buen pie, te recomendamos seguir el tutorial disponible. Tras completarlo, se te pondrá al mando de un grupo de soldados compuesto por ocho especialistas: dos en armamento, dos en explosivos, dos en tecnología y un par de médicos. Puedes dirigir sus pasos ordenándoles que vayan donde tú quieras o bien controlarlos directamente en unos escenarios plagados de unos alienígenas que no te lo van a poner fácil. Afortunadamente la inteligencia artificial de tus subordinados es más que correcta. Por si eso fuera poco, los enemigos pueden contagiar a tus hombres una enfermedad que, de no ser tratada rápidamente por un médico, hará que sus cuerpos exploten y liberen a más enemigos.

Campo de batalla

Cuando te hayas familiarizado con *Alien Swarm* en el modo para un solo jugador, te recomendamos que pruebes lo mejor de este mod: el apartado online. Las partidas en equipo son dinámicas y endiabladamente divertidas, con enemigos saliendo por todas partes en emboscadas que más de una vez terminan en un fuego cruzado que acaba hiriendo a tus compañeros. La mecánica es sencilla y muy similar a la del modo campaña, sólo que esta vez dejarás de ir acompañado de bots para compartir penurias con otros seres humanos. No es de extrañar que la propia Epic Games haya considerado este mod como la mejor experiencia en lo que a juego cooperativo se refiere. Echará raíces en tu disco duro. Seguro.

★★★★★



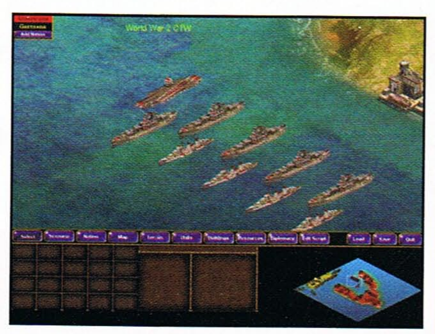
▮ **GÉNERO:** Estrategia ▮ **JUEGO:** Rise of Nations: Thrones and Patriots ▮ **WEB:** www.worldwar2ctw.tk

WORLD WAR 2

Tiempos de guerra

Está claro que a *Rise of Nations* le queda mucha cuerda todavía, y si no que se lo digan a la amplia comunidad que actualmente trabaja en varias modificaciones para este título. Una de las últimas de las que hemos tenido conocimiento es *World War 2*. En este mod podrás ponerte al mando de las fuerzas aliadas o del Eje, formadas por diez y ocho países respectivamente.

Desde tu poltrona de camuflaje podrás participar en famosas batallas de la contienda, tales como Estalingrado, El Alamein, Las Ardenas o Pearl Harbor, y sólo citamos unas cuantas. Por tu territorio te mueves como mejor consideres, pudiendo trasladar las tropas a tu antojo. El tamaño de tu ejército se incrementará a medida que conquistes países. De hecho, se trata de un mod recomendable para cualquier estratega, aunque su sistema de juego interesará especialmente a los aficionados a *Rise of Nations*. El mod es jugable, pero sus creadores afirman que no está completado al cien por cien, por lo que es posible encontrar algún que otro fallo técnico. Poco a poco se irán publicando actualizaciones en su web con la solución a los bugs y, por supuesto, con novedades interesantes.



Nada como una buena flota para vencer a los japoneses.

★★★★☆

▮ **GÉNERO:** Rol ▮ **JUEGO:** Dungeon Siege ▮ **WEB:** www.u5lazarus.com

ULTIMA V: LAZARUS

Lavado de cara

Los lectores más veteranos seguramente recordarán los inicios de la legendaria saga *Ultima* creada por Richard Garriott, más conocido como Lord British, y cuya quinta entrega apareció allá por 1988 en varias plataformas que ahora nos suenan a viejas glorias. Pero eso no quita que sean muchos los que aún se sienten fascinados por este maravilloso título. Buena prueba de ello es el trabajo titánico de casi seis años que ha costado realizar el remake de *Ultima V* basándose en el motor de un conocido juego de rol, *Dungeon Siege*. Se ha creado desde la nada todo un mundo nuevo con modelos originales y una banda sonora orquestal que incluye remasterizaciones de los temas antiguos así como alguna que otra pieza nueva. La historia, retocada y mejorada, está a la altura y engancha desde el principio.

En la web del juego puedes descargarte no sólo el mod, sino también un completo manual que te pondrá al día de la longeva historia de esta saga. Aparte, podrás escuchar las piezas de su excelente banda sonora.



Se ha creado todo un mundo nuevo a partir del motor de *Dungeon Siege*.

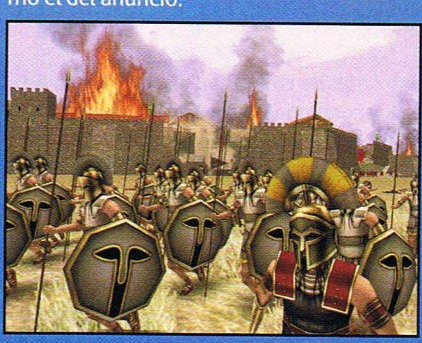


★★★★☆

En pocas palabras

¡A la carga!

¿Cómo se jugaría a *Rome: Total War* desde el punto de vista de un simple legionario? Eso es lo que hará posible *Total RPG*, un mod que te permitirá ponerte en la piel de cualquier tipo de soldado (lancero, caballero, arquero, etc.) y luchar como uno más. Incluso podrás cargar tú solo contra el ejército enemigo, como el del anuncio.



Hora de levantarse

Los juegos que mezclan elementos de rol con acción suelen tener bastante éxito. *Awaken* es un mod de *F.E.A.R.* nacido para gustar que te sitúa en un futuro postapocalíptico y te brinda la posibilidad de crecer como persona virtual. El pasaporte te da acceso a un mundo que promete estar lleno de personajes no jugadores amigables, neutrales y hostiles. Puedes seguir su progreso en awaken.seamless-realities.com.

Manga al poder

Los fans de Naruto están de enhorabuena. *Naruto RPG: Chronicles of Konoha* es un título que se está desarrollando gracias a RPG Maker XP y en el que aparecerán elementos originales del anime. Constará de cinco capítulos y su estilo de juego será muy parecido al de cualquier *Final Fantasy*. Su web es www.freewebs.com/animeorphrpgs.



Batallas estelares

El universo de *StarGate* está calando hondo en el mundo de los videojuegos. La última muestra la tenemos en *StarGate Universe*, un mod que se basa en *El Imperio en guerra* para recrear espectaculares batallas entre la Alianza y los Gou'ald con modelos originales de la serie perfectamente recreados. Échale un vistazo en www.xtremeteamstudios.com.

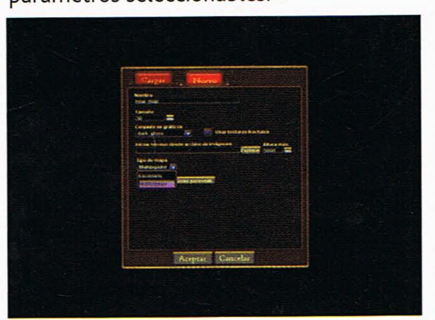
Cómo diseñar un mapa multijugador en...

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Ya has jugado a *Rise of Legends* y **te lo has pasado pipa** perdiéndote por sus mapas. Sin embargo, eres un **perfeccionista de tomo y lomo**. No sólo estás en tu derecho, es que además tienes **la solución a tus problemas**: un editor de mapas. **Sácale partido**.

1 Antes de empezar a diseñar tu mapa, te recomendamos que actualices el juego a su última versión. Para ello sólo tienes que usar la opción **Buscar actualizaciones** que encontrarás en el menú principal. Los cambios de los sucesivos parches que puedan ir apareciendo no tienen por qué influir necesariamente en el editor de mapas, pero es mejor asegurarse y trabajar siempre con la última versión del juego.

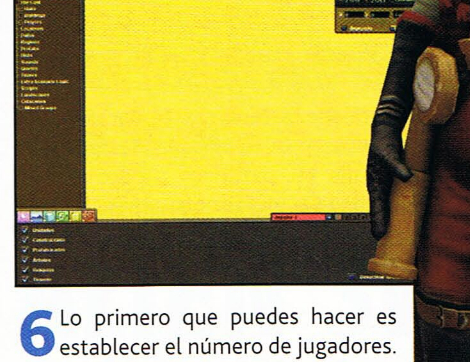
2 Hecho esto ya puedes acceder al editor mediante el botón **Utilidades y extras** y **Utilidades e información** en el siguiente menú, donde verás ya el editor de escenarios. Una vez dentro tendrás la opción de cargar un escenario ya existente o comenzar uno nuevo, que es lo que ahora nos interesa. Haz clic en la pestaña correspondiente y verás toda una serie de parámetros seleccionables.



3 Para empezar, lo urgente es bautizar el mapa y elegir el tipo de ambientación de escenario que quieras (desértico, volcánico, jungla, etc.) estableciendo esa opción en **Conjunto de gráficos**.

4 A continuación, elige el tipo de mapa multijugador en el menú desplegable de debajo. El tamaño del mapa dependerá de la cantidad de jugadores que quieras que participen. Por ahora puedes ignorar el resto de opciones, ya que nos centraremos en los aspectos básicos. Pulsa en **Aceptar** y tendrás ante ti la pantalla de editor.

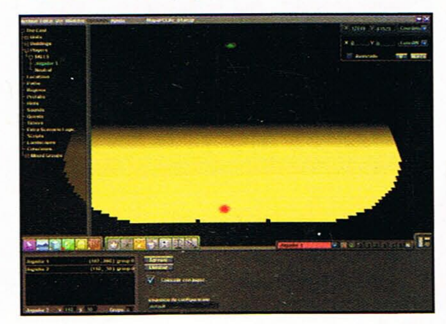
5 Como verás, ésta se divide en tres partes: una pantalla central donde verás el terreno y todo lo que agregues o modifiques sobre él, una columna a la izquierda con todos los parámetros disponibles y un barra debajo con pestañas que te mostrará las opciones de cada parámetro (por ejemplo, el de unidades te mostrará los tipos de soldados que puedes ubicar). También hay un menú en la parte superior de la pantalla donde encontrarás la imprescindible opción de **Guardar** dentro de **Archivo**. Recuerda guardar tus progresos constantemente para evitar sorpresas.



6 Lo primero que puedes hacer es establecer el número de jugadores. Al ser un mapa pequeño y de prueba, nosotros vamos a seleccionar dos jugadores. Para ello, ve a la opción **Players** de la columna izquierda y marca la casilla **Jugador 2** en la barra inferior.

7 Selecciona tanto la facción como el color y establécela como controlada por **Humano**. Asigna los recursos con los que quieres que empiece la partida. Fíjate que también puedes añadir facciones controladas por la inteligencia artificial, así como otras neutrales. También puedes elegir jugar sin construcciones, sin investigación o modificando las condiciones de derrota.

8 Una vez termines es hora de colocar las bases de ambos bandos en el mapa. Usa para ello la pestaña señalada con la palabra **Start** para ubicar dos puntos, que se corresponderán con el color de cada jugador. Cuando coloques uno, puedes moverlo con el ratón adonde tú quieras o eliminarlo con la opción correspondiente del menú. Recuerda marcar la casilla **Coincidir con jugador**. De lo contrario la inteligencia artificial colocará a cada jugador de forma aleatoria en el mapa.



9 Hecho esto, ya puedes establecer las bases de cada uno de los bandos. En la columna izquierda selecciona **Buildings**. Aparecerá un icono en la barra inferior que representa una torre con un símbolo +. Haz clic sobre él para empezar a agregar estructuras. Selecciona el bando correspondiente y sitúa los edificios que quieras en el punto de partida de ese jugador. Si te equivocas o quieres modificar la posición de una estructura sólo has de hacer clic sobre ella y aparecerán los tres ejes de posición de dicho edificio (como en la imagen superior). Esos ejes te servirán para mover la figura en posición vertical, horizontal y también para elevar o situar más abajo la estructura. Esto es especialmente útil si vas a construir sobre una montaña y quieres trasladar un edificio que estaba más abajo, por ejemplo. Quédate con la copla de este sistema de movimiento, ya que se aplica no sólo a construcciones, sino también a unidades y otro tipo de

elementos. Acaba de colocar las estructuras y podrás pasar al siguiente paso: desplegar las tropas.

10 Para colocar a los soldados en el campo de batalla puedes optar por la opción **Units** de la columna de la izquierda, pero si no has salido del modo de construcción verás el icono de un soldado en la pestaña. Haz clic sobre él y se abrirá una interfaz muy similar a la de **Buildings**.

11 Ahora pulsa en el botón del soldado con el símbolo + para empezar a desplegar las tropas. Tendrás todas las unidades disponibles, incluidos los héroes con distinto rango de estrellas. Al colocar una unidad descubrirás que si dejas pulsado el botón del ratón podrás encararla hacia donde tú quieras con un movimiento del cursor. La dirección hacia la que mirarán queda determinada por una flecha verde, tal y como muestra la imagen. Por otra parte, haciendo clic sobre las unidades puedes acceder a sus opciones, que te permitirán determinar su comportamiento (agresivo, centinela, etc.).

12 No olvides colocar los yacimientos de timonio. Éstos pueden ser dispuestos mediante la opción **Buildings** y a través de la pestaña **Timonio**, representada con un pico. Haz clic en **Nuevo** y selecciona cualquiera de los diferentes yacimientos disponibles. La nueva lista te ayudará. Ten en cuenta que de toda esa lista sólo los archivos .xml que contengan la palabra "timonium" (como, por ejemplo, timonium_07.xml) son yacimientos. Haz clic en **Aceptar** cuando ya lo tengas.

13 Si quieres cambiarlo de posición sólo has de mover los ejes de la figura, al igual que hacías con los edificios. Te sugerimos que repartas algunos por el mapa, de modo que ambos jugadores deban explorar para recolectar recursos. Siempre puedes hacer que cada jugador cuente con una mina activa desde el principio (para ello sitúa un yacimiento en su base y, mediante el menú **Buildings**, sitúa una mina al lado), pero es sólo una sugerencia.

14 Si lo deseas, puedes adornar el mapa con elementos extra que encontrarás en el menú **Buildings** y en la pestaña **Prefabricados**, representada por una esfera. Tendrás un menú en la barra inferior dividido por ambientes. Dado que hemos hecho un mapa desértico, lo ideal sería buscar elementos dentro de esa opción. Puedes seleccionar desde ruinas de todo tipo hasta esqueletos, rocas o formaciones geológicas. Como siempre, usa el eje de coordenadas para moverlos.

15 Las ruinas en concreto necesitan ser recreadas baldosa a baldosa y columna a columna. Si quieres ponerles techo, busca los elementos que contengan la palabra "roof" y usa el eje de coordenadas para elevarlos a la altura adecuada. Recuerda que estos elementos no varían la jugabilidad, pero añaden más vida al escenario. Del mismo modo, también puedes añadir vegetación mediante la pestaña señalada con el icono de un árbol.

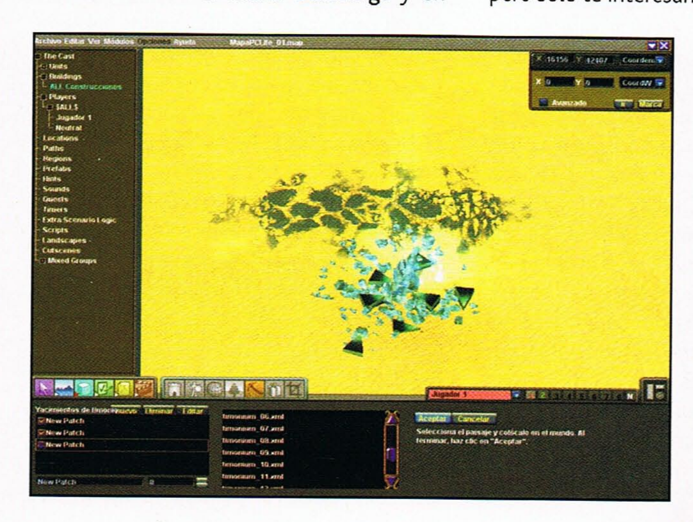
16 Por último, puedes modificar el terreno para que no sea totalmente llano y regular. Con tal objetivo usa la pestaña **Herramienta de terreno** de la barra inferior. Verás aparecer varias pestañas más, pero sólo te interesan las dos primeras.

17 La de la izquierda es el **Pincel de altura**, que te permite crear elevaciones y depresiones en el terreno usando los botones izquierdo y derecho del ratón respectivamente. Mediante la interfaz puedes aumentar el tamaño del pincel o darle formas especiales para que las irregularidades que crees tengan varias formas (por ejemplo, puedes poner un montículo con la cumbre redondeada, puntiaguda o irregular).

18 La otra pestaña es el **Pincel de texturas** y te permite cambiar el diseño del terreno. Con él puedes crear caminos o incluso diferentes estilos de terreno, de modo que puedas combinar jungla y desierto en un mismo mapa. En la imagen tienes una pequeña muestra de lo que puedes crear. Si has seguido los consejos, ya deberías ser capaz de cargar este mapa en una partida real.

Bien por ti. Ahora ya sabes cómo crear un mapa básico para *Rise of Legends*. Por supuesto, aún quedan muchas cosas en el tintero que puedes aplicar a la creación y edición de mapas, pero eso, amigo, ya es otra historia.







J. FONT

MATERIA GRIS

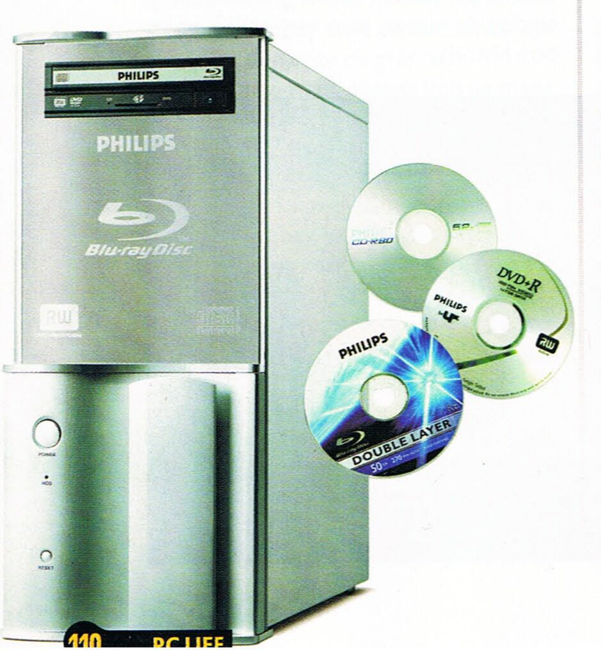
Lucha de formatos

Como ocurrió con las cintas de vídeo, se acerca una nueva lucha de formatos. En esta ocasión los afectados son una vez más las películas y, de rebote, los videojuegos. Los principales fabricantes de consolas ya se han posicionado: mientras Sony apuesta por el Blu-Ray para su PS3, Nintendo y Microsoft abogan en sus máquinas por el más económico HD-DVD.

En esta lucha, Sony ya ha dado el primer paso y ha lanzado una cincuentena de películas en formato Blu-Ray coincidiendo con la puesta en venta del reproductor BD-P1000 de Samsung en el mercado americano, cuyo precio es de 1.000 dólares. Paralelamente, Toshiba ha comercializado por 500 dólares un reproductor HD-DVD para las tres películas que existen en la actualidad en este formato. Por si ninguno de los dos consigue imponerse, LG ya ha anunciado que lanzará un sistema multiformato que soportará tanto Blu-Ray como HD-DVD, una medida inteligente en vista de los tiempos que se avecinan.

¿Cómo va a afectar esta lucha a los jugadores? No está claro, aunque es evidente que tanto un sistema como el otro permiten almacenar una enorme cantidad de información, algo de lo que se podrían beneficiar los juegos del futuro.

De momento, los usuarios de PC disponemos de lectores de los dos formatos, aunque sólo los Blu-Ray permiten la grabación. En cualquier caso, difícilmente encontrarás una excusa para pagar lo que cuestan estas unidades y sus discos. Mientras otros se pelean, nosotros podemos esperar hasta que se calmen las aguas y el panorama se vea más claro.



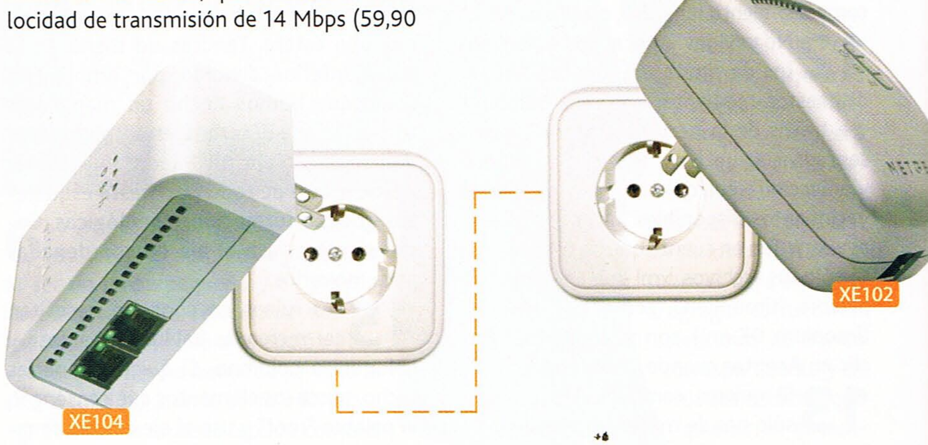
Red local más fácil

A través del enchufe

El fabricante Netgear ha lanzado una serie de dispositivos bajo el nombre de PowerLine que permiten configurar una red local utilizando los enchufes de la casa y sin necesidad de instalar ningún software. Estos aparatos, parecidos a un adaptador de corriente, disponen de una toma Ethernet a la que conectar el ordenador u otro dispositivo (como los centros multimedia que utilizan la red o las videoconsolas). De este modo se consigue un acceso a la red en cualquier estancia que disponga de un enchufe.

Los dispositivos que se han comercializado son el XE102, que ofrecerá una velocidad de transmisión de 14 Mbps (59,90 euros), y el XE104, con una velocidad de 85 Mbps (109,90 euros).

Además, también se ha puesto a la venta un paquete llamado WGXB102 que, junto al XE102, incluye el WGX102, un puente inalámbrico que permite conectarse a la red tanto a través de los enchufes como de forma inalámbrica (54 Mbps). Su precio es de 199,90 euros. La ventaja de utilizar una red local cableada respecto al sistema inalámbrico es su fácil instalación y que limita las intrusiones externas. Además, con estos sistemas no te ves obligado a tender metros y metros de cable.



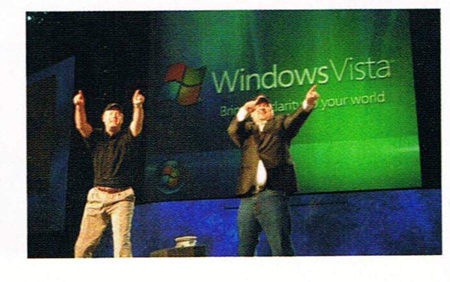
No más cuelgues

Controladores evaluados

Microsoft ya viene certificando los controladores desde hace tiempo para evitar que su sistema operativo se resienta. Pero ahora ha anunciado que el nuevo Windows Vista será todavía más exigente con la calidad de los controladores. Microsoft implementará un programa de calidad denominado Driver Quality Rating (DQR) que evaluará los controladores de los fabricantes de hardware. El sistema empleará un código de colores (rojo, amarillo y verde) para indicar su fiabilidad. Para obtener el color verde, los controladores deberán ser probados durante un periodo de tres meses sin que éstos provoquen fallos. El nuevo sistema de calificación se empezará a implementar a partir de junio del año próximo.

Por su parte, los ensambladores podrán emplear el logo de Windows Vista Premium. Con él certificarán que los equipos que venden son perfectamente compatibles con el nuevo sistema operativo de Microsoft.

Con estas medidas es de esperar que el sistema operativo no se cuelgue a las primeras de cambio y que los fabricantes de hardware resuelvan los conflictos de los controladores con mayor celeridad.



Casi eternos

Nuevos discos Memorex



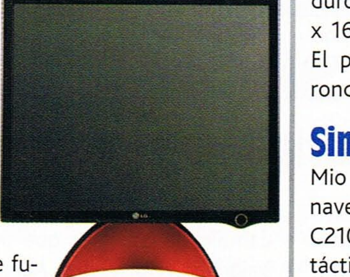
El fabricante Memorex ha lanzado una nueva gama de discos CD y DVD grabables concebidos para almacenar datos y poder recuperarlos durante 300 años. Los Pro Gold Archival CD-R y Pro Gold Archival DVD-R llevan un recubrimiento de oro de 24 quilates para conseguir una perfecta protección contra el deterioro químico y el envejecimiento.

Para resguardarlos de los arañazos, Memorex ha empleado la tecnología DuraLayer que ya viene empleando en sus discos y que se caracteriza por ofrecer una excelente resistencia a las ralladuras. Además, el colorante orgánico que se emplea es muy estable.

La capacidad y la velocidad de grabación es la estándar para este tipo de discos y su precio se sitúa sobre los 14,99 dólares para el pack de tres DVD-R y 12,99 dólares para el de tres CD-R. Si quieres mantener tu información a salvo durante un largo periodo de tiempo, estos discos te irán de maravilla.

Los neonatos de LG

Diseño y candelas



LG presentó su nueva gama de monitores, en los que apuesta por el diseño y la calidad. Los nuevos modelos incorporarán la tecnología DFC (Digital Fine Contrast Ratio) para ofrecer el mejor brillo y contraste posibles. Además, tendrán un elevado ratio de contraste, que se situará entre 1.400:1 y 2.000:1 lúmenes. Este último es el caso de los modelos L1770HQ y L1970H, cuya velocidad de respuesta será de 4 y 2 milisegundos respectivamente. Estos monitores estarán equipados con altavoces y sintonizador de TV. El formato panorámico con opciones multifunción (monitor/TV) también forma parte de la estrategia de futuro de la empresa.

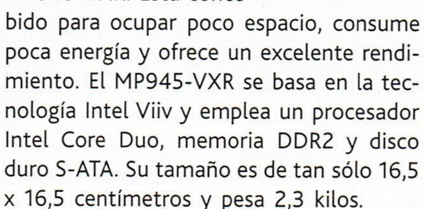
El fabricante también lanzará la serie Design. Se trata de pantallas ultrafinas y con peanas iluminadas cuya intensidad varía según la luz ambiental. Estarán disponibles en negro y blanco con acabados brillantes y su contraste será de 2.000:1.

En pocas palabras

Sin manos

Se llama Iogear USB Speaker Phone y es un teléfono manos libres con el que podrás realizar conferencias a través de Internet. El dispositivo es muy compacto, ya que incorpora el altavoz y el micrófono en el mismo aparato. El micrófono dispone de sistemas de cancelación de ruido y eco para asegurar un sonido nítido. El dispositivo se conecta a través de un cable USB y cuesta 49,99 euros.

PC de bolsillo



Aopen ha lanzado un nuevo mini-PC llamado MP945-VXR. Está concebido para ocupar poco espacio, consume poca energía y ofrece un excelente rendimiento. El MP945-VXR se basa en la tecnología Intel Viiv y emplea un procesador Intel Core Duo, memoria DDR2 y disco duro S-ATA. Su tamaño es de tan sólo 16,5 x 16,5 centímetros y pesa 2,3 kilos. El precio de este diminuto PC ronda los 870 euros.

Sin pérdida posible

Mio Technology ha lanzado un navegador GPS llamado Mio C210. Dispone de una pantalla táctil que permite el reconocimiento de códigos postales para facilitar la localización de direcciones. El dispositivo incorpora mapas de España y las principales carreteras de Europa. Es posible ampliarlo mediante tarjetas SD/MMC y, además, actualiza la información sobre la ubicación de radares en la vía. Su precio es de 299 euros.



LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV Extreme Edition a 3,4 GHz 1.066 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
120 GB Samsung 7200 r.p.m. ATA 100
- **Tarjeta gráfica**
MSI NX6800 GT 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 X2 4800+ a 2,4 GHz
- **Placa base**
Asus A8N-SLI Deluxe
- **Memoria**
1 GB Corsair Twinx Dual PC3200 DDR
- **Disco duro**
160 GB Seagate Barracuda ST3160023AS 7200 r.p.m. ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Sapphire RADEON X1600 PRO 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 955 Presler a 3,7 GHz, 1.066 MHz, 2 x 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Intel D975XBX
- **Memoria**
2 GB Ultra XL PC6400 DDR2 a 800 MHz
- **Disco duro**
150 GB WD1500AD Raptor 10.000 r.p.m. Serial-ATA
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire Fatal1ty
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-111 D

FABRICANTE: Thrustmaster • PRECIO: 129,90 € • WEB: www.thrustmaster.com

Thrustmaster RGT Force Feedback Pro

Controla tu vehículo



Un volante plagado de botones y ejes que hacen posible un control suave de distintas facetas de la conducción. Por ejemplo, el freno de mano cuenta con uno de estos ejes para que resulte más sencillo controlar su interacción sobre las ruedas. El volante también permite regular el movimiento de la cabeza del piloto a través de dos palancas que gobiernan un total de seis ejes. Con ello, se simula el movimiento para fijar la vista en diferentes posiciones de forma suave y realista. Por desgracia, algunas de estas capacidades no son soportadas por todos los juegos. De hecho, con el que más compatibilidad encontrarás es con *GTR2*. Por algo SimBin ha trabajado codo con codo con el fabricante para sacarle el máximo partido.

En la parte interior del volante se encuentran siete botones capaces de asumir distintas funciones como activar el limitador de velocidad cuando entras en los boxes. En cuanto al Force Feedback, el fabricante incorpora la tecnología TouchSense. Con ella se consigue un amplio abanico de vibraciones siempre según aquello que estén pisando las ruedas de tu vehículo o, con permiso del programador, de los impactos que hayan alterado la dirección del coche. También incluye un pomo de cambio de marchas que permite subir y bajar las velocidades. Además, habilita la función de centrado del volante.

Por su parte, los pedales son muy precisos. Disponen de un amplio recorrido que permiten controlar con mucha suavidad la aceleración y, sobre todo, las frenadas. Puedes incluso jugar con los dos pedales para evitar la pérdida de control del vehículo.

EN RESUMEN ★★★★★

Uno de los mejores volantes que puedes encontrar en el mercado gracias a su excelente precisión.

LO MEJOR: Sus múltiples ejes permiten controlar con suavidad un sinfín de funciones.

LO PEOR: Su precio es elevado y el conjunto resulta algo aparatoso.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 19,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec Voizze 150

Llévatelos puestos



La conexión USB para altavoces destinados a portátiles sigue ganando terreno. Los Voizze 150 son unos de estos altavoces que no precisan tarjeta de sonido. Ofrecen una potencia de 1 W RMS y están protegidos magnéticamente para facilitar su ubicación cerca de la pantalla. Lo más atractivo es su reducido tamaño (90,5 x 68,2 x 69 mm), lo cual facilita su transporte. Aunque no precisan de controladores para funcionar, los altavoces vienen acompañados de un programa que permite aplicar efectos al sonido de salida. Pueden incluso emular sonido envolvente 5.1, aunque con escasa fortuna. En cualquier caso, ofrecen una calidad razonable y reproducen los sonidos con nitidez, a pesar de que las frecuencias medias no están del todo presentes. Con estos altavoces tu ordenador portátil mejorará en calidad, tanto a la hora de escuchar música como de saborear películas.

EN RESUMEN ★★★★★

Unos pequeños altavoces que mejoran el audio de la mayoría de portátiles a través del puerto USB.

LO MEJOR: Su reducido tamaño y una aceptable reproducción de audio.

LO PEOR: Los altavoces no terminan de captar bien las frecuencias medias.

FABRICANTE: Razer • PRECIO: 39,99 € • WEB: razerstore.speed-link.de

Razer Krait

Bastón de mando



Si amantes de la acción tienen su Razer, es lógico que la compañía se haya decidido a crear modelos especialmente pensados para otros géneros, en este caso la estrategia y los juegos masivos online. La clave del Razer Krait son sus botones ultrasensibles y eficientes. Además, la rueda de desplazamiento dispone de 24 retenes que permiten acercar y alejar el escenario con mayor precisión.

Estamos ante un ratón megaveloz. Dispone de un sensor de 1.600 dpi cuya resolución se puede modificar durante la partida mediante el botón de la rueda de desplazamiento. El captador óptico captura la friolera de 6.400 frames por segundo a una resolución de 5,8 megapíxeles. En cuanto a los desplazamientos, nada que temer gracias a sus tres bases de teflón. La comunicación con el PC se realiza a través del puerto USB y de su precisión da buena cuenta la señal de 16 bits.

El dispositivo es cómodo, ya que su considerable tamaño permite un buen descanso de la mano. Además, para mejorar el agarre, los botones y sus laterales están recubiertos por goma blanda. Sin duda un complemento ideal para enviar a tus huestes a la victoria.

EN RESUMEN ★★★★☆

La precisión de los botones y de su captador óptico permite jugar con gran soltura. Lástima que no cuente con algún botón adicional para asignar órdenes.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 577 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic VX924

Veloz como un galgo

El tiempo de respuesta de los monitores TFT sigue reduciéndose. Este modelo de 19 pulgadas es uno de los pocos del mercado que alcanzan los 3ms. Viewsonic lo consigue exprimiendo al máximo la tecnología Overdrive, que permite eliminar los restos de la anterior imagen. El problema es que la calidad del color queda comprometida. Esto se puede compensar echando mano al brillo (270 cd/m²) y al contraste (550:1). Con el ajuste adecuado se puede conseguir mejorar el color. También muy beneficioso resulta el calibrado reparto de luz en toda la pantalla. De este modo los bordes tienen el mismo brillo que la parte central del monitor.

Su diseño es elegante y combina el negro con los grises. En el frontal se encuentran los botones del menú OSD, que permiten un rápido acceso al control de brillo y contraste, aparte de alternar entre las entradas de vídeo analógica y digital. Sin duda se trata de un monitor ideal para los juegos. Apenas verás la pantalla oscurecerse en los lances rápidos. Eso sí, para disfrutar de películas tendrás que ajustar el brillo y el contraste.

EN RESUMEN ★★★★☆

Gracias a su baja latencia resulta un buen monitor a la hora de jugar, aunque los colores no brillan tanto como en otros monitores de la marca.

FABRICANTE: Pinnacle • PRECIO: 199,99 € • WEB: www.pinnaclesys.com

Pinnacle SoundBridge

Música digital

El sonido en formato MP3 no es exclusivo de los reproductores portátiles o de los ordenadores. Gracias a sus conexiones digitales y analógicas, este dispositivo permite escuchar los archivos de sonido almacenados en tu ordenador en el equipo de música o altavoces amplificados. El enlace se realiza mediante red local, ya sea con cables o sin ellos (WiFi 802.11b). Este punto multimedia utiliza un procesador digital-analógico de 20 bits que reproduce con calidad todo tipo de archivos de sonido. Si dispones de un router con conexión a Internet, también puedes acceder a las emisoras de radio de la Red.

El frontal del aparato muestra la información del archivo que reproduce (si está disponible en el propio archivo) así como la duración del tema y los picos mediante un indicador de 15 bandas. Un mando a distancia permite controlar la reproducción. Es compatible con distintos formatos de audio tanto comprimidos (MP3 o Wma) como "sin pérdida" (Wave o AAC). En suma, un dispositivo dispuesto a acabar con las barreras que se levanten entre tu ordenador y el equipo HiFi.



EN RESUMEN ★★★☆☆

Eficiente reproduciendo archivos de audio de tu ordenador en sistemas externos. Añadirle una unidad de almacenamiento habría sido la guinda.

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 99,90 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing VS4221

Sonido a todo tren

Altec Lansing ha aumentado su gama de altavoces 2.1 con este nuevo modelo, que dispone de tres vías. El satélite cuenta con dos altavoces de agudos diseñados especialmente para conseguir una notable reproducción de las frecuencias elevadas. Otro altavoz se encarga de los medios. Para los bajos, el sistema incluye un subwoofer de madera. Con su apertura frontal se asegura las vibraciones en juegos y películas.

Al disponer de tres vías de audio, el sistema es eficaz tanto en la reproducción de música como en los juegos y las películas. Lo cierto es que los agudos y los medios suenan con total claridad incluso con el volumen al máximo. Además, los altavoces para los agudos pueden orientarse verticalmente con el fin de mejorar la recepción del sonido. El conjunto ofrece una potencia total de 35 W, suficiente para llenar espacios medios.

En aras de la comodidad, los altavoces incorporan un mando a distancia ultraplano. Desde él podrás controlar los tonos y el volumen general. También dispone del consabido botón de encendido y de otro destinado a potenciar los bajos. Si quieres disfrutar de mayor intimidad, el sistema permite conectar unos auriculares. El conector se encuentra en el satélite derecho, junto a un control de volumen y al indicador de encendido.

Para mejorar su polivalencia, el VS4221 dispone de una entrada auxiliar RCA destinada a albergar dispositivos externos. Por desgracia, esta conexión se encuentra en la parte posterior del subwoofer, algo poco práctico si la usas con cierta frecuencia. Con todo, se trata de un sistema de altavoces 2.1 de gran calidad a un precio muy competitivo. Consigue una perfecta reproducción de sonido en todas las frecuencias, carece de distorsión en volúmenes elevados y, por si fuera poco, cuenta con un diseño elegante.



Un sistema de altavoces con un precio ajustado y que reproduce con gran calidad todas las frecuencias. Una buena opción tanto para juegos como para películas.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 429 € • WEB: www.wdc.com/sp

WD Raptor X

Mira por la ventana

Western Digital se ha sumado a la moda del *modding* con este disco duro interno Serial-ATA de 150 GB de capacidad. Su aportación al último grito es una cubierta transparente que permite ver el cabezal y el plato mientras trabaja. Algo fascinante, de veras. Pero para disfrutarlo tendrás que disponer de una caja que permita ver en su interior.

El disco duro no es otro que un WD1500AD Raptor al que se le ha añadido esta ventana de policarbonato. El modelo en el que se inspira el WD Raptor X resulta más asequible y presenta el mismo rendimiento, excelente. Su velocidad de rotación es de 10.000 r.p.m. Esto permite un rápido acceso tanto en la escritura como en la lectura y tasas de transferencia elevadas. También dispone de una memoria de 16 MB para agilizar la transferencia de archivos.

Debes tener en cuenta que para lograr los 150 GB de capacidad el disco sólo necesita dos platos y cuatro cabezales, un detalle que lo convierte en más rápido que otros discos de mayor capacidad.

EN RESUMEN ★★★★☆

El disco duro más veloz del mercado te muestra sus interioridades. Lógicamente, sólo es interesante si tu torre permite ver su interior.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 9,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec Inpput T-250

Muy delgadito

La tecnología VoIP sigue ganando terreno y los fabricantes de periféricos continúan apostando por facilitarnos la comunicación. Es el caso de este teclado de Soyntec que incorpora teclas de acceso directo al programa Skype. También incluye 17 teclas adicionales para accesos rápidos a Internet, al correo electrónico y a los controles del reproductor multimedia. Además, permite programar las teclas de función como accesos rápidos o atajos de teclado.

El T-250 es un teclado delgadísimo, pero muy cómodo de utilizar. De hecho, las teclas son ultraplanas y emulan a las de los portátiles. Lo mejor de todo es que resultan amplias y cuentan con un tacto suave. Por otra parte, el diseño resulta muy atractivo y la conexión es de lo más sencilla, ya que recurre al puerto USB. Por si fuera poco, cuenta con un precio realmente provocador. Normalmente los teclados con la mitad de prestaciones cuestan más.





Si buscas un teclado económico y de buenas prestaciones sin renunciar a la estética, ésta es una de las mejores propuestas.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 60,69 € • WEB: www.wdc.com/sp

WD Scorpio 1200 BEVS

S-ATA en tu portátil

Los discos duros S-ATA siguen ganando terreno. Ahora les toca el turno a los ordenadores portátiles. El WD Scorpio 1200 BEVS es un disco duro de 2,5 pulgadas que utiliza la interfaz S-ATA y ofrece una capacidad de 120 GB. Cuenta con 8 MB de memoria caché y una velocidad de rotación de 5.400 r.p.m. Este incremento de velocidad en comparación con los discos habituales no se traduce en un excesivo consumo de energía. Para protegerlo de impactos se vale de las tecnologías WD Shock Guard y de la WD DuraStep Ramp, que sitúa los cabezales lejos del disco cuando éste se encuentra operativo. Si dispones de una caja externa S-ATA, puedes utilizar este eficiente disco como unidad externa.





EN RESUMEN ★★★★★

Rápido y muy fiable, este disco duro mantendrá tus archivos a buen recaudo. Ideal para portátiles o unidades externas S-ATA.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 25,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec Inpput R550

Controla tu puntero



Un ratón óptico ideal para utilizar en ordenadores portátiles. El receptor está ubicado en un lápiz USB y utiliza radiofrecuencia a 2,4 GHz, lo que le permite operar a una distancia máxima de 10 metros. Este ratón dispone de un sensor óptico de 800 dpi y funciona a la perfección en un buen número de superficies. No esperes una verbena de botones, ya que sólo dispone de tres y una rueda de desplazamiento, donde se aloja uno de ellos. Tampoco busques un sistema de recarga propio, pues el dispositivo obtiene la energía a través de dos pilas. Para facilitar el transporte, el ratón viene acompañado de una funda. Un ratón sencillo, pero preciso.

EN RESUMEN ★★★★★



Un ratón de cómodo transporte y fácil de instalar que cumple sin alardes su cometido.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 14,90 € • WEB: www.soyntec.com

Soyntec MiniCam Joinsee 100



Cámara flexible

Ubicar una cámara en un ordenador portátil no es nada sencillo. Una posible solución es esta cámara USB con un pie flexible que facilita la orientación. Aparte, utiliza un captador óptico que permite capturar imágenes a una resolución de 640 x 480 píxeles y vídeo a 352 x 288. Dispone de un botón para capturar instantáneas y un indicador luminoso que muestra si está encendida. A diferencia de otros fabricantes como LifeTech, Soyntenc no ha incluido leds para iluminar el rostro y mejorar la calidad de la imagen en estancias oscuras. Aun así, se trata de una buena solución para disponer de una cámara web en tu portátil.



EN RESUMEN ★★★★★



Una cámara con un precio atractivo y brazo flexible ideal para utilizar en equipos portátiles.

FABRICANTE: Pinnacle • PRECIO: 99 € • WEB: www.pinnaclesys.com

Pinnacle PCTV Hybrid Pro Stick

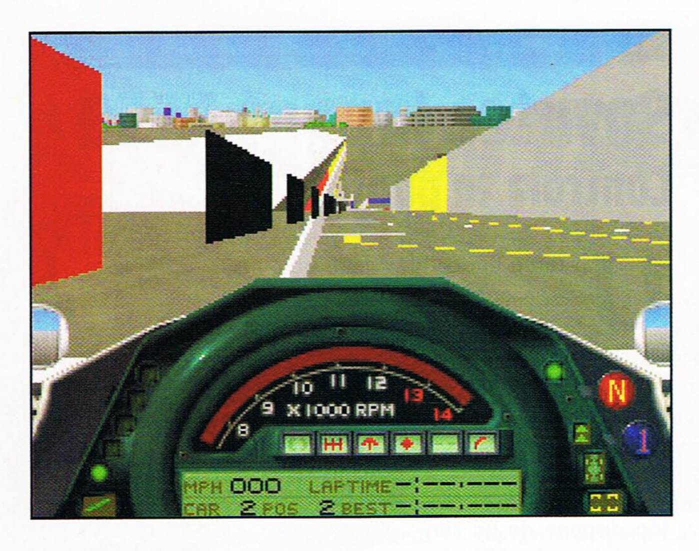
Digital y analógica

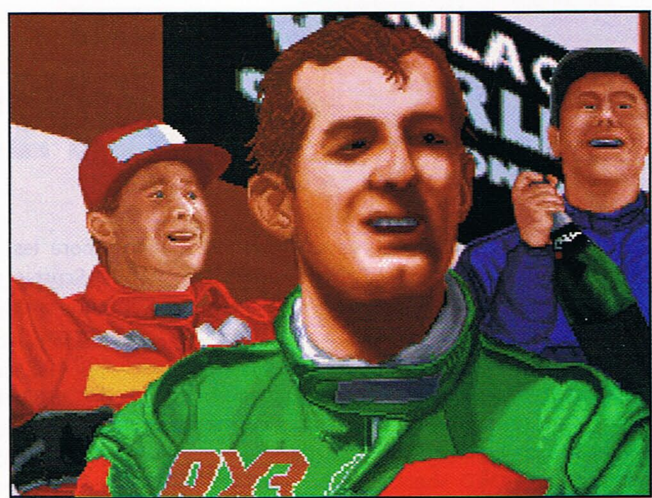
Pinnacle no descuida la televisión analógica. El PCTV Hybrid Pro Stick es un sintonizador analógico y digital con conexión USB que permite ver los canales de TV en el ordenador. En este caso, se trata de una operación nada complicada. El dispositivo incorpora una antena propia, por lo que no necesitas una fija en el tejado. Así puedes disfrutar de la televisión en cualquier lugar con la única limitación de la calidad de la señal según la zona en la que te encuentres. El software que lo acompaña permite grabar los programas en el disco duro y utilizar guías EPG. Además de televisión, también sintoniza radio vía aérea o a través de Internet. A la espera del apagón analógico, este dispositivo híbrido te permitirá acceder a los canales TDT y analógicos.

EN RESUMEN ★★★★★



Un sintonizador fácil de utilizar para recibir tanto canales analógicos como digitales de televisión.





GRAND PRIX



La introducción se trabajó con el mismo esmero que el resto del juego.

Geoff Crammond ya lucía galones dorados antes de firmar este **clásico de los simuladores automovilísticos**. Títulos como *Aviator*, *Stunt Car Racer* y el exitoso *The Sentinel* le habían abierto ya las puertas del cielo de los desarrolladores. **El resto fue correr y ganar**.

Grand Prix, con el permiso de *Indy 500* de Papyrus, está considerado el primer simulador real de conducción. A pesar de sus gráficos, formados por polígonos a base de colores simples en lugar de texturas (éstas llegaron en la segunda parte), el juego de Geoff Crammond todavía hoy marca la pauta en cuanto a desarrollo de simuladores de conducción para PC.

La ausencia de licencias de la FIA cuando le dieron el pistoletazo de salida allá por 1991 no nos dejó sin míticos corredores como Alain Prost o Ayrton Senna. Además, ofrecía la posibilidad de editar tanto los pilotos como los diferentes equipos que participaban en la competición. También se adelantaron al tuning, aunque con modestia (o sensatez si lo comparamos con el exceso actual). En suma, ofrecía todos los alicientes necesarios para formar el Gran Circo de la Fórmula 1 en casa. Todo estaba ahí, sus clasificaciones, sus pit stops, sus estrategias y toda la parafernalia conocida por los seguidores de Alonso y compañía.

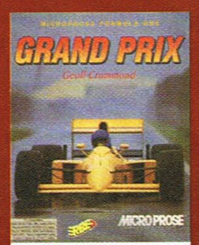
Carreras realistas

Aunque todo el elenco de opciones, como la posibilidad de competir durante una temporada completa, son detalles más que importantes, el principal atractivo del juego estaba donde debía estar, en las carreras. Con una tasa de refresco de 26 imágenes por segundo constantes, nuestro coche se comportaba de una manera muy realista. A diferencia de juegos más antiguos, marcados normalmente por conceptos arcade (*OutRun*, por ejemplo), *Grand Prix* daba importancia a detalles como la manera de encarar las curvas y la importancia de reducir a tiempo. Además, era una experiencia apta para todos los públicos, con una curva de dificultad configurable por el usuario, ya que permitía usar ayudas como la orientación en pista controlada por el ordenador o la opción de frenos y marchas automáticas. El colmo de la generosidad era la opción de que el coche se volviera indestructible o la inclusión de una línea que nos indicara cuál era el mejor camino a seguir.

A las horas de juego, tanta ayuda se convertía en un lastre del que podíamos despojarnos sin problemas para sentir el auto como una extensión de nuestro cuerpo en el asfalto. Su manejo, a pesar de estar enfocado más al teclado que al

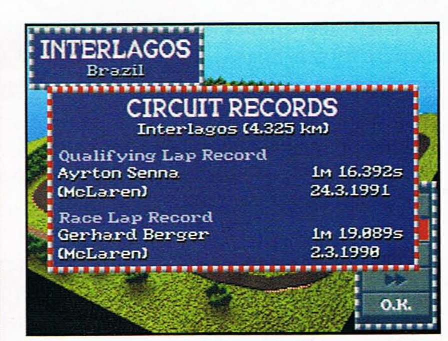
EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** MicroProse • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1991



■ **¿QUÉ PASÓ?** En enero de este año empezó la Guerra del Golfo. Mientras, Europa tendía al desmembramiento, no sólo en los Balcanes, sino también en la URSS, que cambiaba de nombre a Rusia y soltaba lastre. Linus Torvalds anunciaba la primera versión de Linux y moría el grandísimo Freddie Mercury.

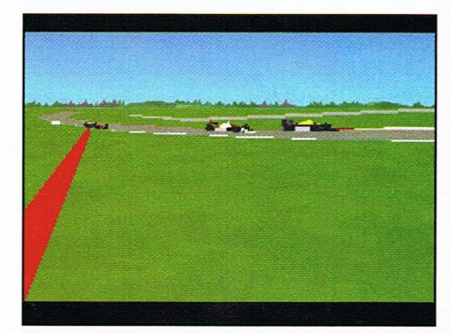
■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** Buena cosecha de aventuras de Sierra, en especial por la cuarta parte de *Space Quest* y la quinta de *King Quest*. Además, *Elvira*, *Secret Weapons of the Luftwaffe*, *Prince of Persia*, *Turrican 2*, *Speedball* y la irrupción de los Lemmings. LucasArts nos legaba otro clásico, *The Secret of Monkey Island*.



Los circuitos y conductores eran más reales que un Borbón en Mallorca.



Esta vista ya es clásica en los juegos de carreras de Fórmula 1.


Las repeticiones, imprescindibles para no perderse detalle.

UNA CARRERA NADA FUGAZ

Tras el Grand Prix original, la saga nos deparó tres entregas más. Todas se han distinguido por su calidad y por su afán realista.

GRAND PRIX 2 (1996)

Probablemente se trate, junto al original, de la entrega de mayor impacto. Introdujo texturas y la posibilidad de usar gráficos en Super VGA. Y no sólo sus gráficos eran más realistas que en el primer Grand Prix; su física también.



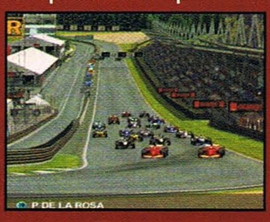


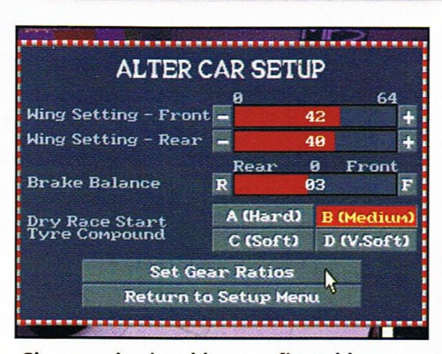
GRAND PRIX 3 (2000)

Llegó un poco a deshora, con unos gráficos que no aprovechaban al máximo las posibilidades de las máquinas de entonces, de ahí que recibiera una mejora en forma de parche, dando como resultado *Grand Prix 3 2000*.

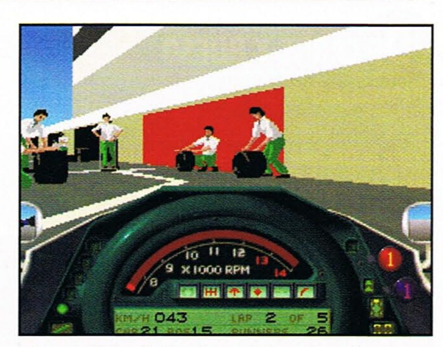
GRAND PRIX 4 (2002)

La hasta ahora última entrega dejó un gran sabor de boca gracias a un apartado técnico muy decente, sus numerosas mejoras y la posibilidad de modificación por parte de los usuarios. Una pena que Crammond decidiera desaparecer del mapa.





Cien por cien jugable y configurable. Pocos dan tanto.



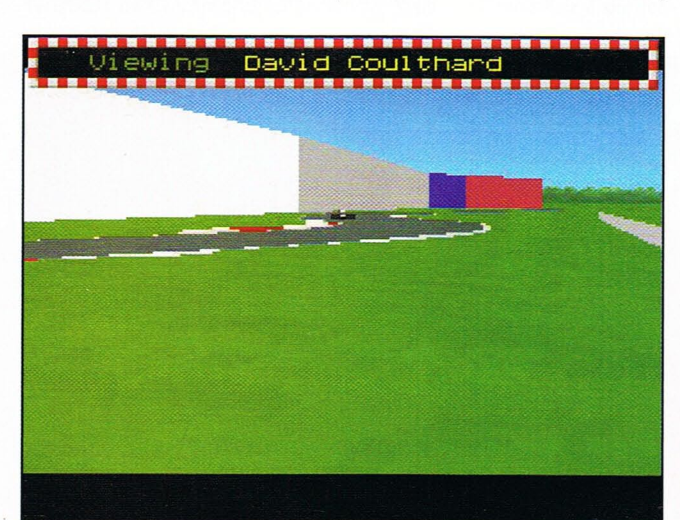
Como diría el Conde Lequio… Una buena goma y a triunfar.

joystick analógico, daba en el blanco. Simuladores posteriores como *Ferrari 355* (gran juego, aunque más arcade y con proyección consolera) han usado posteriormente este sistema, lo que nos demuestra el acierto de Geoff Crammond y su pequeño equipo al realizar este juego.

Sobrado de rodaje

La verdad es que el desarrollador inglés no era ningún novato al volante virtual cuando pisó el acelerador de su *Grand Prix*. Tanto *REVS*, una simulación de Fórmula 3 para Commodore 64, su secuela *Revs+* o el gran clásico *Stunt Car Racer* ya mostraban maneras bastante apreciables de realismo, aunque con este juego se consiguieron metas que pasaron a considerarse imprescindibles. Entre ellas el uso de telemetría para el diseño de los escenarios, atender a la aerodinámica de los coches durante la carrera (por ejemplo, el uso del rebufo), la repetición de las vueltas desde múltiples ángulos o los espejos retrovisores (aunque otros juegos como *Super Monaco GP* ya los habían incorporado antes). Además, en un tiempo en que Internet era más una promesa que una realidad, *Grand Prix* ya permitía enviar una partida guardada vía módem. Como postre, herramientas para los fans que quisieran aportar su granito de arena a una de las primeras comunidades de un juego de ordenador.

La ausencia de licencias de la FIA no nos dejó sin míticos corredores como Alain Prost o Ayrton Senna



Broken Sword era una auténtica película de dibujos animados.



Los escenarios pintados a mano eran una gozada para la vista.

GEOFF CRAMMOND

A todo gas

Hace mucho que **no sabemos de él**. Quizá demasiado. Y es una pena, porque Geoff Crammond es un diseñador **de los que ya no quedan**: de esos que no sueltan su criatura hasta que puede competir con los mejores. **Que vuelva ya**, lo echamos de menos.



DE CARNE Y HUESO

HA TRABAJADO EN...
The Sentinel, Stunt Car Racer, saga *Grand Prix...*

¿QUÉ DESTACARÍA DEL PRIMER GRAND PRIX?
El realismo, el detalle de los gráficos y, por supuesto, la jugabilidad.

¿Y DE TODA LA SAGA?
Sin duda alguna la física.

EL SECRETO DE SU ÉXITO SE DEBE A...
Mantener un núcleo fiel de colaboradores.

¿HA CONDUCIDO ALGUNA VEZ UN COCHE DE F1?
Jamás, nunca, aunque le extrañe a mucha gente.

¿EN QUÉ MEDIDA HA CAMBIADO LA INDUSTRIA?
Desde las tarjetas 3D sencillamente nada volvió a ser lo mismo.

¿DE QUÉ JUEGO SE ENCUENTRA ESPECIALMENTE ORGULLOSO?
Estoy muy contento con *F1GP2*. Creo que combinaba simulación y diversión.

¿POR QUÉ GUSTA TANTO SU SERIE GRAND PRIX?
Porque permite a la gente hacer cosas que antes sólo podían ver en la televisión.

¿HARÁ ALGUNA VEZ UN JUEGO QUE NO SEA DE COCHES?
Lo dudo. Al menos no en un futuro próximo.



Este diseñador es toda una leyenda de los juegos de carreras. Y con razón.

Antes de los coches, estaban los aviones. "Aunque parezca lo contrario, no siempre he desarrollado juegos de coches", comenta con socarronería Geoff Crammond. De hecho, antes de que nuestro hombre se dedicase en cuerpo y alma al automovilismo virtual, llegó mucho más alto que Tom Cruise en la aviación.

"Al terminar un juego de aviones para la compañía Acornsoft me preguntaron si quería desarrollar un juego de Fórmula 3 para BBC Micro [uno de los primeros ordenadores caseros]". Su impacto más allá del Reino Unido fue escaso.

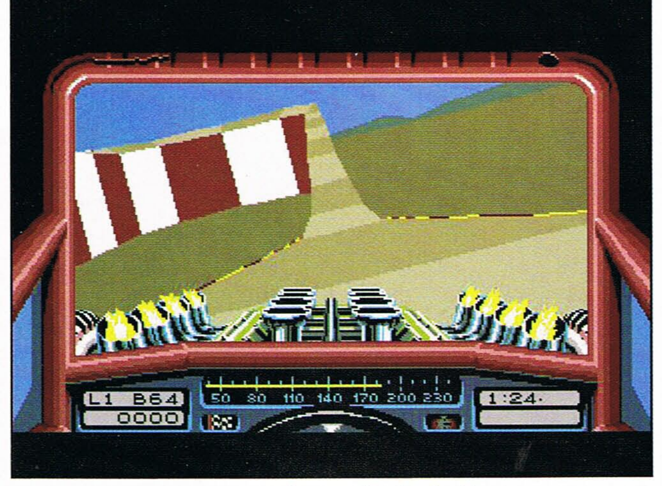
SIEMPRE MOTORES

Aviator, el juego al que hace referencia Crammond, emulaba el vuelo a bordo de un Spitfire. Tremendamente innovador para su época, *Aviator* se convirtió, con un modelo de vuelo ultrarrealista, en un prólogo de lujo de lo que vino después. Este temprano título nos sirve de ejemplo para ilustrar la fórmula magistral de este diseñador: un cóctel de seriedad y diversión para explorar nuevos y realistas territorios.

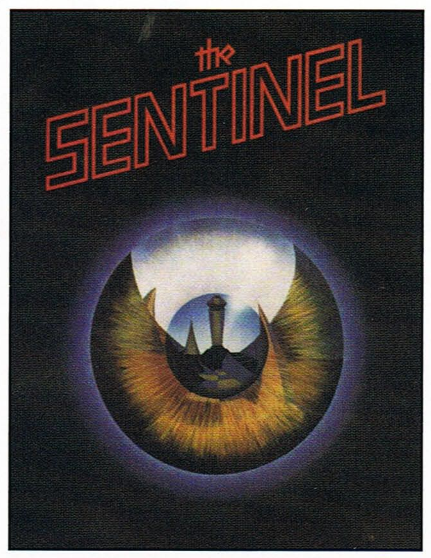
Dejemos el cielo y pongamos los pies en el asfalto. Geoff daba ya sus primeros pasos en la creación de videojuegos protagonizados por coches. Aunque Crammond no sabía que acabaría por convertirse en un gurú del género, su primera incursión en la simulación automovilísitca, *Revs*, juego de Fórmula 3, estaba siendo desarrollado del mismo modo que proyectos posteriores.



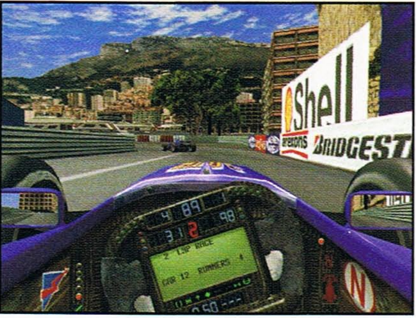
La serie *Grand Prix* se caracteriza por la seriedad de la conducción.



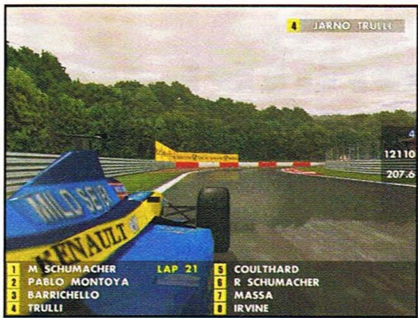
En *Stunt Car Racer* Crammond aparcó la simulación.



***The Sentinel*, una joya del género de los puzles, incluía la friolera de 10.000 niveles.**



***Grand Prix 3* consiguió más éxito entre los críticos que entre los compradores.**



La gran obra maestra de Geoff Crammond fue *Grand Prix 4*.

El diseñador aplicaba lo aprendido en *Aviator*: seriedad y documentación exhaustiva. "Acornsoft patrocinaba a David Hunt, hermano del famoso piloto británico James Hunt, en una carrera de F3, lo que me dio una buena oportunidad para conocer el medio". *Revs*, igual que todos los juegos presentes en su currículum, destacó por la física realista y la buena inteligencia artificial de los pilotos manejados por la máquina. No estaba nada mal para un tipo al que el automovilismo no le interesaba lo más mínimo. "Antes de *Revs* ya no es que no siguiera los deportes de motor, sino que me aburrían".

Su fórmula magistral: un cóctel de seriedad y diversión para explorar nuevos y realistas territorios

Le entra el gusanillo

Claro que tras dejarse la piel en el desarrollo del simulador de F3, el interés creció: "Me di cuenta de que quería hacer un juego de F1, pero me dije que tenía que esperar al momento adecuado". Otra de las características de Crammond: la paciencia. Y es que antes de su serie maestra, Crammond desarrollaría un par de juegos: *Sentinel*, título de culto, y el primero de sus grandes juegos de carreras: *Stunt Car Racer*. En este último, Geoff abandonaba la seriedad de la simulación (aunque no del todo, el motor de física continúa siendo impresionante) a favor de una partida alocada que premiaba las piruetas y una conducción temeraria.

Por aquel entonces, el diseñador vibraba como cualquier hijo de la Gran Bretaña con las carreras de Nigel Mansell: "Mi interés por este deporte aumentó al ver a Mansell luchando por convertirse en campeón del mundo".

Convertido ya a la fe del automovilismo, Crammond no tuvo que pensar demasiado la respuesta cuando Micropose llamó a su puerta para preguntarle si estaba interesado en desarrollar un juego de F1. Les dijo que sí.

Desde comienzos de la década de los 90, Crammond se dedicó en cuerpo y alma al desarrollo de simuladores de Fórmula 1. El primer juego de la serie, *Grand Prix* (conocido también por su título americano *World Circuit*) vino al mundo en 1992. Se trataba del sucesor espiritual de *Revs* y llevaba a un nuevo nivel todo lo conseguido en aquel título: física extraordinaria y escrupuloso realismo. El éxito fue brutal. Según Crammond, a *Grand Prix* se le recibió con tanto entusiamo porque "no había mucho con lo que comparar". A toro pasado, el diseñador destaca gráficos y realismo como principales bazas del juego. "Y, por supuesto, la jugabilidad", añade.

Sin duda, eran otros tiempos. La inevitable secuela fue desarrollada durante... ¡3 años! *Grand Prix 2* aumentó la leyenda del diseñador, no sólo por su incuestionable calidad, también porque a partir de entonces Crammond se ganó una merecida fama de perfeccionista inagotable. "Había muchísima presión durante el desarrollo de *GP2*, los plazos de entrega nos ahogaban", recuerda. "Y mi determinación a la hora de conseguir un producto bien acabado doblaba la presión. No podía entregarlo. Después de tres años de trabajo me parecía inaceptable comprometer el proyecto de aquella manera".

La tercera parte supuso un bache. Aunque la recepción por parte de la crítica no fue nada negativa, consiguió unas ventas discretas. Eso sí, Crammond remontaría el vuelo con la cuarta parte, aclamada como la mejor de la saga.

A día de hoy, Crammond es un *rara avis*, no sólo por el tipo de juegos que crea, sino porque siempre ha mantenido un núcleo estable de colaboradores y su filosofía de trabajo parece propia de otros tiempos. "Mi equipo sigue siendo el mismo desde que comenzamos". Esperemos que su fijación por realizar un buen trabajo no nos deje sin sus juegos.

BANDEJA DE ENTRADA

A nosotros nos va bien que dirijáis **vuestros dardos envenenados** contra cualquier institución que no se llame *PC Life*. Pero **se os nota tibios**. ¿Así pensáis que os van a hacer caso? Vamos, **a las barricadas**, con buena pluma y **mejor humor**.



Miedo escénico

Es curioso que *System Shock* pasara casi desapercibido para los compradores y que su segunda parte ni siquiera saliese en España... Ahora me pregunto qué ocurrirá con *Bioshock*. Miedo me da que al heredar el espíritu de esta saga también herede su malditismo. Espero que las compañías tengan los redaños suficientes para publicarlo por mucha sangre que se derrame. El segundo *System Shock* inexplicablemente se vio condenado al ostracismo. Después de lo visto con *S.T.A.L.K.E.R.*, la verdad es que uno no acaba de creerse eso del inminente lanzamiento. ¿Acaso películas, libros y cómics tienen que superar tantas trabas antes de salir al mercado? Evidentemente no. Si no, Peter Jackson se habría muerto de risa y jamás habría alcanzado la gloria con *El Señor de los Anillos* (para quien no lo sepa, este señor creó películas de lo más gore).
Prometo fidelidad a *PC Life* y constante vigilia en vuestra sección de noticias. En el fondo, me pasa como con los que sufren vértigo... Me atrae el abismo y en este caso temo profundamente que algún día salga publicada la cancelación de *Bioshock*. Sería una pena.
Miquel Ripoll. Girona

Coincidimos cien por cien. Sería un desastre, más que una pena. Lo que no es de recibo, amigo Ripoll, es que hagas de la paranoia un *modus vivendi*. El miedo no puede ser tu guía. Ni hablar. Confiemos, crucemos los dedos y sigamos creyendo que nada nos va a separar de *Bioshock*.



Inquietudes adolescentes

Soy un fiel lector de la revista, de apenas 16 años, que divide su tiempo entre los estudios (acabé la ESO con una media de notable) y los videojuegos. Todo tipo de títulos, desde *Battlefield 2* hasta *Need for Speed*. También le doy a varios géneros, sobre todo juegos de acción en primera persona, estrategia y carreras. Me gustaría saber si existe algún curso para aprender vuestro oficio, el de analista de videojuegos.
Por otro lado, os voy a contar mi experiencia. Todo empezó cuando vi *Battlefield 2* en casa de un amigo. Pensé: "Me lo tengo que comprar". Pues bien, tras instalarlo, me informan que es necesario un parche para arreglar numerosos fallos. Vale, 200 MB más. Al cabo de una semana, otro parche que arregla nuevos fallos y así sucesivamente hasta llegar al actual, el 1.3. Ocupa 400 MB (como una demo) y ahora viene mi reflexión. ¿Os imagináis que al comprar un coche al cabo de una semana te llaman para decirte que tienen que arreglar la transmisión y al cabo de otra semana vuelven a la carga con la suspensión? Me parece increíble.
Isaac Gangolells (e-mail)

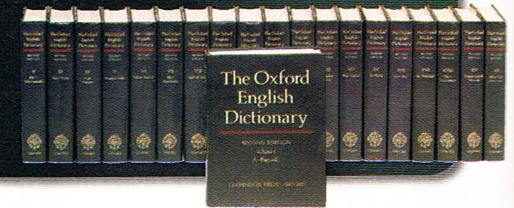
En primer lugar, felicidades por tu notable. Al carajo con el tópico de que los jugadores son malos estudiantes. ¿Carreras para ser analista? Por favor, no. Para dar una valoración con criterio sobre los videojuegos se

LA CARTA DEL MES

Traduttore traditore

Soy licenciado en filología inglesa y dado que todavía aspiro a trabajar en lo que me gusta, me gustaría saber si es viable acceder desde mis estudios a este mundillo. Me refiero en lo tocante a la traducción y localización al castellano. De ser así, ¿qué pasos son los indicados? Supongo que las compañías cubrirán estos puestos con profesionales con "papeles por delante", que quizá no sepan nada de los juegos y sus circunstancias, pero que tienen a sus espaldas tropecientos trabajos de traducción sobre los más diversos temas. Es que a veces da auténtica vergüenza ver las traducciones que nos "encasquetan". A un jugador le causa malestar y frustración leer esas pifias, pero a alguien cercano a los idiomas, además de ser jugador, lo que le causa es impotencia y a veces dolor de ojos. ¿Cómo puede haber un profesional detrás de eso cuando sé que yo mismo podría hacerlo bastante mejor? Y esto no sólo pasa en el mundo de los videojuegos, sino en muchos otros aspectos de la vida cotidiana. Incluso hay veces que enciendes tu nuevo y flamante DVD de sobremesa y te sale ese precioso y pintoresco "Jugador" (Player) donde debería poner "Reproductor". En fin, habrá que resignarse y seguir tragando. No nos queda otra. Triste pero cierto.
Jorge Martín. Salamanca

Entendemos tu rabia, tu dolor incluso, pero no nos gusta generalizar. Respetemos también a los muchos profesionales que no lo hacen tan mal. ¿Sabías que algunas agencias de traducción subcontratan a otras empresas que a su vez malpagan a traductores? Muy cerca tenemos a un compañero que recibió una oferta que sí podía rechazar: tres de las antiguas pesetas por palabra. La rechazó, claro, pero otros lo tienen que hacer para subsistir. ¿Sabías que otras empresas acuden a traductores automáticos? Al pan pan y al vino vino, lo cual, según uno de estos engendros en inglés es "To the bread bread, and to the wine came".





LA IMAGEN

SÍ HAY TRABAJO. CARLOS RODRÍGUEZ (E-MAIL)
En *Guild Wars* no faltan los pluriempleados. Los hay que incluso inventan nuevas profesiones. Aquí tenemos una muestra de lo que se puede hacer con imaginación y don de lenguas.

necesita haber jugado mucho, haber reflexionado bastante, haber leído buenos análisis y haber escrito todavía más. Cultura general, redacción y ganas son otros ingredientes. El buen gusto... Dicen que se adquiere. Puede ser... Aunque no te lo podemos demostrar. Respecto a tu queja sobre los parches. Hay casos y casos. En ocasiones suena a cachondeo, en otras a lanzamiento precipitado, pero otras muchas veces, cuando los parches de verdad añaden vida al juego, es cuando nos alegramos de haber optado por la sabia vía de jugar en PC.



Coches de ensueño

Para empezar, no voy a ser menos que el resto, os felicito por esta estupenda revista. El caso es que me apetece deciros que *Xpand Rally*, uno de los juegos que regalabais, me ha encantado. ¿Cómo lo habéis conseguido? Es que es un juego espectacular (por lo menos desde mi punto de vista). Y el debate es el siguiente. ¿Por qué *Xpand Rally* se puede conseguir gratis y otros juegos también de rallies que son igual de buenos o incluso peores los ponen en la calle a unos precios que rondan los 40 euros?
Aparte, quiero haceros una pregunta sobre el juego *L.A. Rush*. Lo probé en otra plataforma y me encantó.
¿Sabéis si merece la pena de verdad? ¿Qué precio ronda? ¿Se podrá conseguir en las tiendas?
Carlos Rodríguez Morales (e-mail)

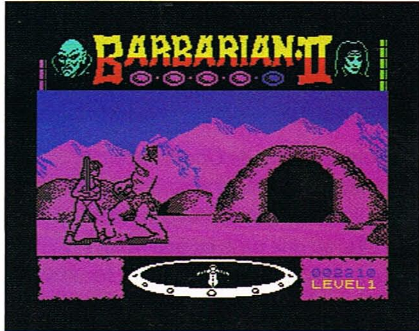
Antes eliminamos a Frodo Pita que revelamos nuestros secretos. Una puntualización: *Xpand Rally* no es gratis. Y sí, se trata de uno de los muchos juegos a los que el mercado no ha hecho justicia. Respecto a *L.A. Rush*, existe la versión PC, que ya circula por Estados Unidos. Ahora toca esperar a que se distribuya en España, aunque bien podría ser que nunca llegara a nuestro país. Más vale que cruces los dedos.



Desencanto

El otro día me compré una revista que regalaba un emulador de Spectrum con no sé cuántos miles de juegos. Bueno, en realidad era un emulador con juegos y la revista era una excusa, porque menudo rollo. El caso es que tras probar varios de los juegos que añoraba, me di cuenta de que... La nostalgia es como una mala mujer, se te queda clavada en el corazón y sólo merece la pena en los recuerdos.
Durruti (e-mail)

Durruti, aparte de anarquista eres todo un poeta. Se nos ocurre que también habrá hombres malos con el mismo efecto. Pero tienes razón, los recuerdos son los espejismos del pasado.



Los otros tramposos

Hace poco me tocó sufrir una desagradable situación mientras jugaba a *Call of Duty 2* en Internet. Un jugador se conectó a la partida y preguntó si había algún gallego jugando. Un amigo mío y yo mismo respondimos que sí, y automáticamente el energúmeno comenzó a burlarse de nosotros y a boicotearnos la partida. Cuando comencé a responderle, gente de otros clanes me avisó de que nos expulsarían si seguíamos insultándonos y "fastidiando" la partida. Hice caso y el individuo se fue de la partida. Comentándolo luego con el resto de los jugadores me dijeron que ya conocían a ese tipo y que se dedicaba a entrar en cualquier partida para crear mal ambiente. Agradezco que me hubiesen frenado y no me expulsasen. Pero, ¿por qué no lo expulsaron a él mientras insultaba a los gallegos? Si mi intuición no me falla, Xan Pita debe ser también de esta tierra y él entenderá mejor que nadie cómo me siento. Sí, lo de la piratería es un drama, pero tampoco ayudan a generar buenas ondas los que se dedican a boicotear partidas, los otros tramposos.
e1kio (e-mail)

El señor Pita, también conocido en Nueva Zelanda por Frodo Pita, asegura que él ni sube ni



baja escaleras, que le gusta el pulpo y que jamás haría el Camino de Santiago, porque le pilla a poco más de una hora en tren. O sea, que es gallego y se siente orgulloso de ello. Nosotros añadimos que uno nace donde le toca y que, por eso, los insultos a la tierra de cada cual son del todo incomprensibles.

EL CONTRAPUNTO

¿Quién dijo acción?

Primero aclarar que me gusta mucho vuestra revista y de todas las del sector, me parece la más sincera. Sin embargo hay una nota de vuestro último número que no me ha gustado nada y me hace sospechar de vuestra imparcialidad. Se trata del ocho otorgado a un petardo como *Hitman*, un juego tan desesperante como insufrible, terriblemente lento. De hecho, nunca pasa nada. La mayor parte del tiempo la dedico a pasear de arriba a bajo sin ni siquiera poder extraer mi arma a no ser que quiera que me cosan a tiros. ¿A eso lo llamáis acción?
Manuel Acero. Logroño

A ti te gusta aliviar el estrés esparciendo sesos e higadillos por las cuatro esquinas del monitor. Es muy respetable. Pero existe otra forma de acción donde la sesera que entra en calor es la tuya, no la del enemigo. La reflexión y el cálculo también pueden ser divertidos. Acéptalo, hombre, y aquí no ha pasado nada.

Sentado espero

Os quiero hablar de *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, que por fin, tras muchas decepciones, tuvo su tercera entrega. Lo que pasa es que no estoy seguro de que merezca la pena sacarlo así, a medio terminar. Parece que ésta es la tónica a la que nos están acostumbrando los programadores. Sacan un juego incompleto y después no saturan con parcheados de muchos megas, para así "arreglar" los fallos de los juegos. Pero con *GRAW* se han pasado mil pueblos. Éste no es que sea mejorable. A éste lo han sacado directamente en pelota picada. No quiero hablar de los "requisitos mínimos del sistema", ya que se trata de un tema inagotable. Eso sí, que alguien me explique si realmente es posible jugar con una fluidez normal con los mínimos indicados por los programadores. El futuro online del juego a primera vista no promete mucho. ¿Cómo se atreven a sacar *GRAW* sin un "antichetos"? Ojalá se solucionen los problemas y todo salga mejor de lo que parece.



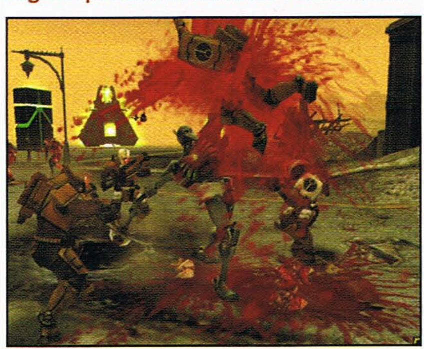
Aquí espero sentado a que llegue la sesión de parches "arreglatodo" como maná caído del cielo.
Iker Piérola Durán. Vitoria-Gasteiz

Nosotros sólo podemos hacernos eco de vuestras (razonables) quejas. Y las compañías pueden hacer oídos sordos o tratar de mejorar. Te sugerimos, mejor dicho, os sugerimos a todos los que tengáis problemas que utilicéis los servicios de atención al cliente de tantas empresas como defrauden vuestras expectativas.

Bombo y platillo

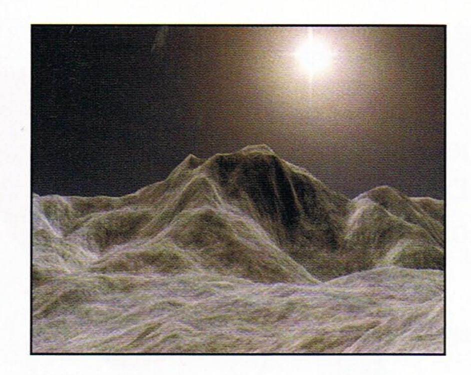
Ante todo felicidades por la revista. He de reconocer que sólo me he comprado los dos últimos números, pero ya soy un lector fijo.
Os escribo en respuesta al lector que en el número 14 preguntaba sobre gente que jugara a *Dawn of War* en Internet.
Pues, estás de suerte, porque existe una comunidad muy simpática sobre el juego y sus expansiones. Es una web española, que abarca noticias y novedades tanto del juego como de mods, campeonatos internos, comunidades del mundo, etc. La página es tal que www.dowforever.com. Bueno, aparte de saludar a sus artífices, querría pediros algo: un pequeño avance de lo que nos espera en *Dark Crusade*, ya que tiene muy buena pinta. Ha trascendido bastante sobre las dos razas protagonistas, así como sobre otras novedades. Estaría bien, de todas formas, que informarais a los lectores que no lo saben y, a poder ser, en castellano. Seguramente ya las conocéis, pero adjunto dos direcciones. La de la expansión, www.dow-darkcrusade.com, y la de un vídeo de un programador de Relic, www.gametrailers.com/player.php?id=10552&type=wmv&pl=game.
Muchas gracias de antemano.
BeLeG (e-mail)

Eso, eso, aprovechando la sección para publicidades descaradas, a plena luz del día. Bueno, vale, publicado queda. Ahora tenéis que portaros bien con los usuarios, o nos dejaréis fatal. Sabemos que así será. En cuanto a la expansión *Dark Crusade,* hace sólo dos números publicábamos una noticia. En breve, más, seguro que sois muchos los interesados.



Y el bombazo

Os escribo porque hace poco supe de un juego en desarrollo que es bastante interesante. Ante todo decir que es un título que no tiene detrás una gran compañía ni hay nadie trabajando a jornada completa en el título. Sin embargo, los resultados son espectaculares, dejan sin aliento. Flavien Brebion, su creador, usa un motor gráfico hecho por él mismo. El juego que está en desarrollo se llama *Infinity: The Quest for the Earth*, un MMOG espacial que podría compararse con el MMORPG *EVE Online* o los antiguos *Elite*.
En propias palabras de la web, www.fl-tw.com, *Infinity* es un juego masivo online multijugador que se sitúa en un futuro universo persistente. Los jugadores



pueden explorar una inmensa galaxia con millones de planetas y luchar, comerciar, socializarse... Las posibilidades son infinitas.
Para más información sobre *Infinity* sólo hace falta visitar el FAQ o el "overview".
Os recomiendo visitar la sección "media" y bajaros algunos de los vídeos que ha colgado hasta el momento... Impresionantes. Y no son prerrenderizados.
Está previsto que salga una primera beta abierta para finales de 2007. También hay que remarcar el carácter abierto que tiene el juego. El equipo de desarrollo es pequeño (va creciendo poco a poco), pero acepta contribuciones de otra gente siempre y cuando superen una calidad mínima.
En estos momentos están testeando un prototipo del sistema de combate entre naves para solucionar bugs. No es ni siquiera una versión alfa, pero muestra muy buenas maneras.
Albert Salvatella (e-mail)

Estamos impresionados. Si no eres del departamento de publicidad de los creadores de *Infinity*, deben contratarte ahora mismo. Está bien, seremos algo más confiados. No trabajas para ellos, no estás dándole al bombo. Por eso hemos tenido en cuenta tu carta, por eso hemos entrado en la página web y hemos hecho todo lo que nos dices... Sí, tiene buena pinta.

Peazo' carta

Esta carta no es para otra cosa sino para felicitaros por la pedazo de revista que hacéis. En serio, durante muchos años (tengo 28 y hace 18 que compro prensa del sector) he estado comprando la revista de vuestra máxima competidora (ya os imaginaréis cuál) y la verdad es que desde hace bastantes meses me desagradaba bastante tanto el formato como las críticas. Así que, cuando hace ya unos cuantos números (10 ó 12, no lo sé ahora mismo) vi que había otra revista en el quiosco, decidí probar. Y la verdad que me llevé una alegría. Por fin parece que hay una revista que habla de videojuegos como es debido, haciendo buena crítica tanto para bien como para mal de los títulos que van saliendo. Llevo muchos años jugando, me considero un videoadicto y creo entender de videojuegos y es un soplo de viento fresco leer vuestros artículos de opinión. Me encantan. Así que nada, seguid así.
Mario Ortega Cejas. Sevilla

Gracias, gracias, gracias.



Desprotegidos

Os escribo para hablar del escabroso tema de las protecciones anticopia (que no de la piratería, que ese tema es más escabroso aún).
Me he comprado *Heroes of Might & Magic V*, ya que me encanta la serie. Nada más instalarlo empezaron mis problemas.
Si trato de ejecutarlo, me dice que no tengo puesto el CD, que quite la copia de seguridad y ponga el original... ¡Que es el que está puesto! Acudí a la web que da una "solución" un tanto chapucera para arreglarlo y que funciona, pero sólo cuando le da la gana. Al final, jugarlo o no acaba siendo una lotería, por lo que termino yéndome sin jugar.
He probado a bajarme un parche No-DVD y funciona a las mil maravillas. Sin embargo, no es de la versión actualizada y no puedo jugar online, que es lo que pretendo. O sea, que están poniendo una protección para que se juegue con el original, pero lo que están consiguiendo es que me tenga que bajar un parche para poder jugar (como si fuera pirata mi juego), que para colmo no me permite jugar online.
La cuestión es que las compañías deberían tomar otras medidas para motivar a la gente a comprar sus juegos, ya sea ofreciendo contenido gratuito a los usuarios que registren su juego (miniexpansiones, nuevos personajes, habilidades, etc.) o, como ocurre con muchos discos de música que ya no llevan protección, con extras de todo tipo. Porque, claro, yo ahora me podría haber planteado bajar el juego pirata, ya que mi situación es la misma: necesito un crack para jugar y no puedo entrar al modo online aunque tengo la clave original.
La reducción de precios me parece estupenda, eso demuestra que no tienen por qué valer 60 euros, pero hay que acompañarlo con algo más.
Balterra (e-mail)

Evidentemente ninguna estratagema anticopia puede justificar un perjuicio para el jugador legal. No nos vamos a poner pesados, porque te hemos preparado en este mismo número un informe especial. Lee el informe y el mes que viene, como diría Maradona, la seguimos.



DATOS

PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA

Las tarjetas gráficas se han empeñado en haceros **la pascua**. Claro que no falta quien prefiere torturarse con **una buena sesión de canales IDE** o de puertos AGP. Sin duda, **en la variedad está el gusto** y también los disgustos. Que se lo digan a **Torquemada**.



El otro disco

Antes que nada querría felicitaros por esta revista, creo que hacéis muy buen trabajo y es el mayor referente que tengo a la hora de comprar juegos. Pero felicitaciones aparte, una solución quiero. Tengo un disco duro de 20 GB y se me ha quedado corto. Necesito más memoria y había pensado en comprar un disco duro nuevo, pero me gustaría mantener el antiguo. Querría saber si es posible mantener dos discos duros en funcionamiento en el mismo ordenador.

Íñigo Nogués. Irún (Gipuzkoa)

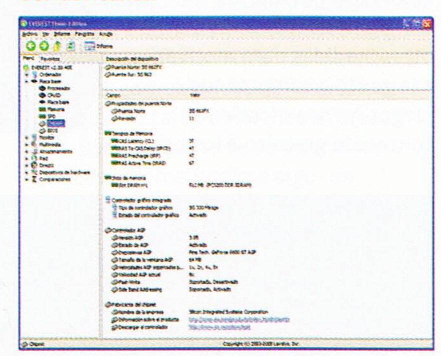
No hay ningún problema en añadir un segundo disco duro en el sistema. La única consideración es escoger el canal IDE en el que lo vas a instalar y la posición del jumper posterior del disco. Las unidades IDE (disco duro o lectores de CD u otros formatos) se pueden configurar de tres modos: Master, Esclavo (Slave), o Cable Select. El primero y el segundo van ligados. En un mismo canal IDE sólo puede haber una unidad Master y otra Esclava. Así que si añades el disco a un canal IDE en el que ya existe un dispositivo, asegúrate de en qué posición está el jumper del dispositivo instalado. Por regla general, los discos duros que albergan el sistema operativo están en modo Master. En la actualidad también se utiliza el modo Cable Select. Con el jumper en esta posición, la BIOS determina como unidad principal el disco que está en el conector más cercano a la placa base, mientras que el que se encuentra en el conector del extremo es el secundario. Este modo es más simple, pero debes asegurarte de que los dos discos están en modo Cable Select. Si te equivocas, lo máximo que puede pasar es que el PC no arranque o que empiece a emitir pitidos. En este caso páralo de nuevo y comprueba dónde está el error.

AGP desaparecido

Os escribo porque tengo un leve problema con mi tarjeta gráfica. Todo empezó cuando me bajé el programa Everest Home Edition. Desde entonces en el apartado chipset me indica que tengo el bus AGP desactivado. He mirado el manual de la placa base y he puesto la configuración como me indica para el AGP. He buscado en Internet para intentar solucionar este tema, pero sin solución alguna. Me sigue poniendo que el puerto AGP está desactivado. Agradecería que me pudierais dar alguna solución. Por cierto, la placa base es una ASUS P5P800.

Dante Sánchez (e-mail)

Los programas de testeo utilizan varios parámetros para determinar el funcionamiento de cada uno de los dispositivos. En tu caso, es posible que no tengas instalados los controladores de la placa base adecuados para el procesador que gestiona el puerto AGP. Probablemente por eso el programa no detecta correctamente el bus AGP. Utiliza el CD que acompaña a la placa base para instalar los controladores adecuados. También puedes descargar una versión más actualizada de la placa desde la página web del fabricante.



El cortafuegos

Dispongo de varios juegos de UbiSoft (*FarCry*, *Splinter Cell: Chaos Theory*, *BIA: Earned In Blood*, etc.). El problema es que, al intentar jugar en Internet (ubi.com), se queda clavada la pantalla. Los juegos son originales, tengo una buena conexión a Internet, un buen ordenador, dos antivirus que me van la mar de bien y me he registrado en la web de UbiSoft. ¿Alguien me podría dar una respuesta?

Javier Benítez Muñoz (e-mail)

¿Aparte de UbiSoft? Tal vez nosotros. A menudo los peores enemigos de los juegos online son las medidas de seguridad del ordenador. Lo más probable es que tengas el puerto del módem que necesitan estos juegos bloqueado. Entre las opciones de seguridad de los propios módems o de Windows está la opción de bloquear algunos puertos para evitar ataques externos. Prueba con dar privilegios al juego para conectarse a Internet, desbloquea el puerto correspondiente o desactiva el firewall temporalmente mientras juegas. Seguro que de este modo podrás jugar sin ningún inconveniente.

Anillos esquivos

Acabo de adquirir el juego *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II*. Lo instalo sin mayores complicaciones. Pero una vez en el menú principal, cuando va a comenzar la partida, el juego se minimiza y aparece un error que dice: "game.dat ha detectado un error y debe cerrarse". Como es de suponer, el juego se cierra. ¿Sabríais decirme cómo solucionarlo? También me pasaba con la demo. ¿Será un problema de hardware? ¿Puede ser el sistema operativo? ¿O tal vez la versión del juego? Estoy hecho un mar de dudas. Socorro, que no me pueden soplar 50 euros todos los días.

Javi Lena (e-mail)

Como muy bien apuntas, el problema va encaminado hacia la tarjeta gráfica.



Este error indica que el controlador que tienes instalado no es soportado por el juego. Para disfrutar de este título necesitas como mínimo 64 MB de memoria RAM y una tarjeta superior a una GeForce 3, GeForce4 MX o ATI Radeon 8500. Si cumples estos requisitos, instala los últimos controladores certificados que el fabricante ha lanzado para tu tarjeta. Prescinde de versiones Beta poco pulidas y a veces inestables. Seguramente esto solucionará el problema. También existen parches para el juego que optimizan su funcionamiento.

Lectores desesperados

Desde hace unos meses tengo un problema con los gráficos. En los juegos se ven una especie de rayitas tanto en los modelos como en los relieves, también un "efecto sierra" en los relieves (*Quake IV*, *F.E.A.R.*), aunque a veces se acentúa más en la cara, cuerpo, etc. Todo esto me ocurrió desde que instalé *Half-Life 2*. Estoy desesperado y he probado las siguientes cosas:
1. Otra tarjeta. En lugar de mi 9800 Pro, metí una 9600 Pro. Lo mismo. Descartamos tarjeta.
2. Otra fuente de alimentación. Tenía una de 300 W vieja, así que la cambié por una de 350 W.
3. Pensé en la placa. Concretamente en la ranura AGP. Pero desafortunadamente se me quemó la placa (Gigabyte). Ahora tengo una nuevecita. Entonces descartemos también la placa.
4. Respecto al hardware sólo me queda probar el monitor o ¿acaso tendré fastidiado el micro?
5. En cuanto a software, he reinstalado dos veces Windows pensando en que puedan ser los malditos DirectX. ¿Pero esto qué es? ¿Tengo que formatear para hacer una instalación limpia de Windows?
La verdad es que ya lo he probado casi todo y estoy desesperado. En unas capturas que



os adjunto podréis observar las dichosas rayas. Por cierto, pertenecen al juego *UberSoldier*.
NecronomiconMortis (e-mail)

Lo más probable es que tengas mal configuradas las opciones de tu tarjeta gráfica. Ve a la configuración avanzada, localiza las opciones de anti-aliasing y asegúrate de que estén activadas. De lo contrario, actívalas y deja que el juego se encargue de gestionarlas. Sobre el tema de las texturas, lo más probable es que necesites actualizar los controladores.

Tarjeta vieja

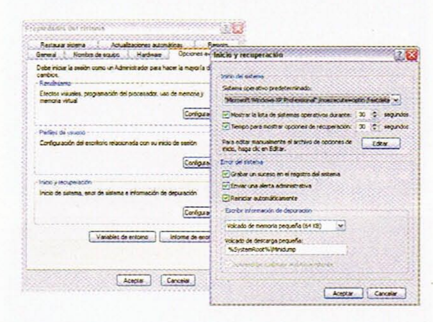
Mi ordenador es un Pentium IV de 2,8 GHz, con 512 MB de memoria RAM, una tarjeta nVidia GeForce MX440 de 128 MB, 120 GB de disco duro y sistema operativo Windows XP Profesional. Al probar una demo de *Commandos: Strike Force* me fue correctamente, más tarde probé el juego completo y también me funcionó. Pero el problema surgió cuando reinstalé todo el disco duro: sólo consigo ver a los nazis, los aliados, los sacos de arena, los barriles, mesas y objetos prácticamente de "decorado", pero los edificios, paredes, árboles, etc. los veo todos negros. Para localizar una puerta llegué a tardar dos minutos, así que mi pregunta es: ¿cómo puedo solucionar este molesto problema, y si es posible, sin desinstalar el juego?
David de Castro (e-mail)

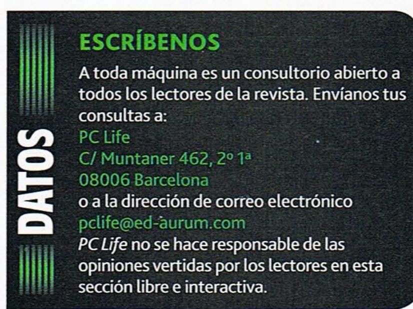
Si formateaste el disco duro y no reinstalaste los controladores, eso significa que Windows los eligió por ti, así que seguramente no tienes instaladas las versiones correctas. Si quieres solucionar éste y otros problemas que seguro irán surgiendo, ya puedes empezar a reinstalar los controladores, incluido el DirectX 9. Lo que nos sorprende es que el juego funcione en este sistema, ya que las tarjetas GeForce MX440 no ofrecen pleno soporte a DirectX9 y este juego utiliza la versión 9c de esta API. Además, también precisa de soporte para la tecnología TnL. Actualizar los controladores sólo te llevará algo de tiempo y, si te ha funcionado, a lo mejor vuelves a disfrutar de este título con puertas incluidas. No obstante, lo más sensato pasa por actualizar tu tarjeta gráfica.

Reinicio súbito

Tengo un problema que me afecta practicamente a cualquier actividad que lleve a cabo en el PC, pero sobre todo a mi mayor afición, los videojuegos. El caso es que dispongo de un Pentium 4 a 3 GHz, dos módulos de 512 MB de RAM cada uno, así como dos discos duros (uno de 80 GB y otro de 160 GB), sistema AC97 integrado y una tarjeta gráfica Radeon 9550 de 256 MB. Mi sistema operativo es Win XP Professional Service Pack 2. El problema es que si estoy jugando a cualquier videojuego, escuchando música o en Internet, lo que sea, de repente se produce un reinicio automático. Suele pasar sólo una vez al día o a veces ninguna. Y al volver a iniciar Win XP me sale un informe de errores Mini062106-01.dmp.
No sé si tiene que ver con memoria virtual o algo que he oído o si es alguna otra cosa. Si me pudieseis responder vía e-mail os estaría muy agradecido. Por cierto, dicho sea de paso, vuestra revista es espléndida.
Saúl Sainz Berbil. Santander (Cantabria)

Windows XP crea los archivos dmp cada vez que se cuelga el sistema. El archivo contiene información sobre las causas que han provocado el fallo en el sistema. Cuando el ordenador se reinicia sin más suele tratarse de un problema con algún dispositivo de hardware, mientras que si se trata de un problema en el sistema operativo aparece la famosa pantalla azul de Windows. El ordenador se reinicia porque tienes la casilla "Reiniciar automáticamente en caso de error del sistema" marcada (viene así por defecto). Esta opción la encontrarás seleccionando "Propiedades de Mi PC", yendo a la pestaña "Opciones avanzadas" y, una vez allí, seleccionando la opción "Configuración" en el apartado "Inicio y recuperación". En esta misma pantalla encontrarás también la opción de hacer un volcado de memoria completo para determinar la causa del error. Es un archivo con información más detallada sobre las causas del problema.





DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- NORTHLAND

DEMOS
- PREY
- HITMAN: BLOOD MONEY
- SENSIBLE SOCCER 2006
- RUSH FOR BERLIN (MULTIJUGADOR)
- RISE & FALL: LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS
- CARS
- HAMMER & SICKLE
- GLORY OF THE ROMAN EMPIRE
- NIGHT WATCH
- KEEPSAKE
- RF ONLINE: RISING FORCE ONLINE
- EARACHE EXTREME METAL RACING
- SHIP SIMULATOR 2006

PARCHES
- TOMB RAIDER: LEGEND v.1.2
- F.E.A.R. v.1.5
- LOS SIMS 2: DECORA TU FAMILIA
- SPELLFORCE 2 v.1.01
- AGE OF EMPIRES III v.1.07
- ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II v.1.04
- CALL OF DUTY 2 v.1.3
- HEROES OF MIGHT & MAGIC V v.1.1
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION v.1.1
- HITMAN: BLOOD MONEY v.1.1
- RUSH FOR BERLIN v.1.1
- ZOO TYCOON 2 actualización 2

EXTRAS
- MOD DOOM 3 LAST MAN STANDING COOP v.3.0 (DOOM 3)
- MOD LEFT-OUT UNITS v.1.57b (WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR)
- MOD MERCENARIES v.7.0 (BATTLEFIELD 2)
- MOD DUNGEONDOOM XP v.8.1 (DOOM 3)
- FONDOS
- VÍDEOS

UTILIDADES
- ATI CATALYST 6.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 84.21 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Las malas lenguas dicen que **Hitman** se ha quedado **calvo de tanto esperar por *Prey***. No lo descartamos. Pero la cuestión es que por fin **tenemos aquí su demo**. Y, junto a ella, una selección de software que abarca **casi todos los géneros** habidos y por haber.

JUEGO COMPLETO



NORTHLAND

Es un buen momento para recuperarlo. Porque *Northland*, a pesar de traer consigo una respetable cantidad de innovaciones para el género, quedó eclipsado por el lanzamiento de pesos pesados del género como *Age of Empires III*.

Concebido como secuela de la notable saga *Cultures*, el juego de Funatics retoma el argumento allá donde lo dejó la segunda parte. Es decir, que volverás a encontrarte con Bjarni, el vikingo protagonista, ahora disfrutando de una merecida tranquilidad junto a su amada. Claro que siempre tiene que venir alguien a fastidiar. En este caso, son sus dos inseparables compañeros, Hachi y Sigurd, los que exigen su retorno inmediato. O eso, o las serpientes forrarán de mala baba su lindo país.

El trabajo te hará libre

Y hablábamos de novedades. Pues bien, lo que más sorprende de *Northland* es un sistema de juego que se sale de lo establecido. Así, gracias a los puntos de experiencia, tus hombres irán aprendiendo nuevas profesiones y disciplinas. Lo interesante es que para ser, por ejemplo, molinero primero tendrás que aprender a trabajar como granjero y conocer el cultivo de cereales.




No te olvides de abrir los cofres que encuentres en los escenarios.


Además de gestionar tu aldea, también deberás defenderla.

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Funatics Software
REQUISITOS: PII 500 MHz, 64 MB de RAM, 372 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.0.
INSTALACIÓN: D:\Setup.exe

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Las profesiones tienen mucha importancia. Cada miembro de tu tribu vikinga debe desempeñar una función específica en el seno de la comunidad. Todos los habitantes de la aldea son necesarios si quieres que tu gente prospere. De este modo, puedes (y debes) asignar tareas y crear grupos especializados. Cada uno de estos trabajos vendrá asociado a un edificio.

Ya lo ves: *Northland* es más que simple estrategia de gestión. No sólo eso, es también un simulador social en el que todos los personajes se pueden personalizar. Puedes darles un nombre, comprobar su estado civil, estrato social al que pertenecen, estado de ánimo o habilidades especiales.

No puedes dejar a ningún habitante ocioso. Para conseguir que tus hombres den el callo debes mantenerlos contentos y evitar que se escaqueen a dormir la siesta. Un buen remedio para asegurarte la efectividad de tus unidades es conseguirles una acompañante. Como la vida misma.


Aunque no compartan nombre, ésta es la tercera parte de la saga *Cultures*.

Pasando de paz

Suena machista, pero piensa que esto es una aldea vikinga y las féminas, la verdad, lo tienen (algo) mejor hoy en día. Con las bodas matas dos pájaros de un tiro: una vez desposados, puedes ordenar a la parejita que procree (sí, como lo lees) y conseguir un nuevo habitante para tu aldea.

Y si el feminismo es un concepto marciano en el mundo de *Northland*, no veas el pacifismo. Porque éste no es un juego idílico en plan *Animal Crossing* de Nintendo y hay que batirse el cobre contra las aldeas rivales. Para formar a tu contingente, deberás coger a un grupo de civiles y llevarlos a un cuartel, instruirlos y asignarles un arma.

Lo que más sorprende de *Northland* es un sistema de juego que se sale de lo establecido

Explorar el territorio es otro de los requisitos indispensables. Utiliza los cofres que te encuentres desperdigados por el camino si quieres ir mejorando el equipo de tus soldados.

En cuanto a las modalidades de partida, *Northland* incluye horas de juego para dar y tomar. Toma nota: campaña tradicional basada en objetivos y que desarrolla el argumento del juego, mapas independientes en los que expandirse con total libertad y, para rematar la jugada, partidas multijugador en las que debes imponerte a seis culturas. Y si no querías caldo, dos tazas y el postre: editor de niveles con el que crear tus propios mapas y ser el vikingo más fardón de todo el planeta. Con todas estas posibilidades, no estaría de más que echaras un vistazo al completo manual del juego para sacarle todo el partido. ¿Mola o no mola llevar cuernos?

Los códigos

Ser vikingo no es sencillo. Si quieres servir a Odín como Thor manda, te ponemos en bandeja una serie de trucos. Para activarlos, sólo tienes que teclear los códigos mientras juegas. Que los dioses te protejan.

FUNLARRY	Aumenta la velocidad del juego
FUNEXPLORE	Revela el mapa
FUNMAPVERYSMALL	Los ciudadanos no salen de casa





DEMOS

PREY

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Human Head Studios
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 2,4 GHz, 512 MB de RAM, 452 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar/Usar: Botón izdo. ratón

En esta demo podrás comprobar por qué *Prey* es uno de los títulos de acción más esperado. Tu personaje, un indio Cherokee llamado Tommy, se encuentra en un bar en la reserva india junto a su abuelo y su mujer. Después de un altercado con unos rostros pálidos bullangueros, sois abducidos por unos extraños alienígenas. Aquí empieza la auténtica aventura. No te pierdas la física del juego.

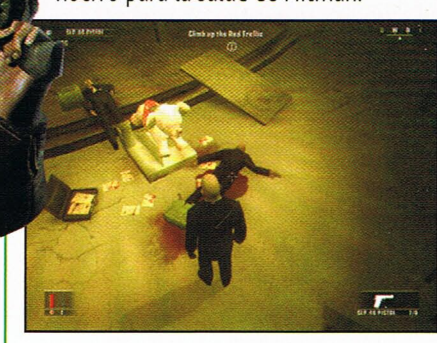
HITMAN: BLOOD MONEY

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 512 MB de RAM, 757 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Agacharse:** Z • **Utilizar:** E

Vuelve el sicario con menos pelo que Pier Luigi Colina, que ya es decir. En esta demo tu objetivo es Joseph Clarence, un promotor de espectáculos que tiene mucho que esconder. De hecho, deberás liberar a un abogado y cargarte a los múltiples matoncillos del tres al cuarto que le rodean. Si eres sigiloso, será más fácil no acabar con exceso de plomo, algo nocivo para la salud de Hitman.



SENSIBLE SOCCER 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 200 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Mover el jugador: Teclas de cursor • **Mover el portero:** Mayúsculas izda. + Teclas de cursor • **Pase:** Z
Disparo/Entrada: X • **Esprint:** Barra espaciadora

Los futbolistas cabezones de *Sensible Soccer* vuelven a poner el esférico en juego. Con un control simple y pases vertiginosos consiguen interesantes partidos de fútbol. En esta demo podrás disfrutar del primer tiempo de un Inglaterra-Argentina. Hay que tener la posesión del balón y, cuando lo pierdas, presionar al rival para recuperarlo. Ojo con las entradas duras.



RUSH FOR BERLIN (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stormregion
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 449 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Nueva demo con la que comprobar las excelencias del apartado multijugador de este título. Podrás jugar en Internet (a través de GameSpy) o en red local. En esta segunda opción puedes crear una partida y dejar a tus adversarios en manos del ordenador. Tienes disponible un mapa del modo Deathmacht y otro de R.U.S.H. Una vez configurado, debes bloquear (Lock) el juego para empezar.



RISE & FALL: LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stainless Steel Studios / Midway
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 366 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Modo Estrategia:
Todos los controles se realizan con el ratón
Modo Héroe al mando:
Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Atacar: Botón izdo. ratón

Alternarás entre la vista isométrica para dirigir tu ejército y la tercera persona para controlar al héroe de tu facción. Éste reparte mandoblazos que da gusto y también es capaz de realizar tareas especiales. En la demo se incluyen una partida de la campaña y un escenario del modo escaramuza.



RF ONLINE: RISING FORCE ONLINE

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: CCR
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 1,2 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Date un garbeo por la convulsionada Novas en esta demo de tiempo limitado a 10 días de juego. Así que elige tu personaje, configura sus opciones y... ¡a jugar! Pronto te encomendarán las primeras misiones en las que tendrás que poner a prueba a tu personaje. Al principio se encaminan hacia la eliminación de algunos tipos de personajes no jugables. Así conseguirás experiencia.



CARS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Rainbow Studios
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 174 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Barra espaciadora • **Girar:** Cursor derecha e izquierda • **Frenar:** D • **Marcha atrás/Freno de mano:** C • **Suspensión:** Cursor abajo y arriba

La factoría Pixar ha creado la película y no podía faltar su versión jugable. En esta demo podrás pilotar estos simpáticos coches en una carrera. Dispondrás de turbo para acelerar el vehículo y podrás controlar su suspensión para mejorar el agarre o saltar cuando haya que esquivar objetos. El circuito incluye distintas superficies. Ojo con la arena, ya que resbala considerablemente.



NIGHT WATCH

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 563 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Sumérgete en una trama de bandas futuristas con numerosas habilidades, tecnología y magias para combatir a los rivales. El juego se desarrolla por turnos y te obliga a aprovechar las habilidades de cada personaje. La demo contiene tres misiones.

KEEPSAKE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Wicked Studios
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 274 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

El juego está ambientado en un medievo mágico. La protagonista, Lydia, se dirige a la escuela de magia de Dragonvale. Cuando llega, descubre que está vacía. Que empiece la aventura.

HAMMER & SICKLE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 544 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego basado en el universo de *Silent Storm*, así que ve preparándote para los consiguientes combates por turnos. La Guerra Fría ha comenzado y tú interpretas a un espía soviético infiltrado en el sector de Alemania que controla el bando aliado tras la Segunda Guerra Mundial. Las tensiones son fuertes y pueden acabar provocando un nuevo conflicto mundial, esta vez entre las dos nuevas superpotencias.



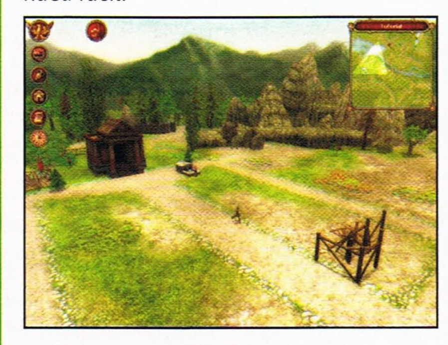
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Enlight Software
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 554 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Construye y haz glorioso al Imperio romano con esta demo. Estás ante un juego en el que tendrás que crear ciudades y gestionarlas. Dispondrás de esclavos para levantar edificios. Cuando construyas casas, atraerás a ciudadanos dispuestos a vivir en la ciudad. No descuides sus necesidades o te encontrarás con una urbe en ruinas y deshabitada. Gestionar un imperio no es una tarea nada fácil.



EARACHE EXTREME METAL RACING

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Data Design
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 128 MB de RAM, 76 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Enter • **Derecha:** Cursor dcho. • **Izquierda:** Cursor izdo. • **Ataque derecha:**] • **Ataque izquierda:** [

Carreras en una especie de cuádrigas a gasolina. Dispondrás de un monosabio que, martillo gigante en mano, se dedicará a amartillar a los adversarios. La demo te permitirá probar dos vehículos en un circuito.

SHIP SIMULATOR 2006

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Lighthouse Interactive
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 256 GB de RAM, 105 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

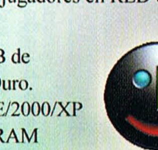
CONTROLES

Gobernar el barco: Teclas de cursor • **Control de deriva:** , / .

Recorre el puerto de Róterdam con un barco de la patrulla del puerto. Deberás cubrir una ruta evitando chocar con otros navíos. El control del barco es muy sencillo.

Carátula de NORTHLAND











NORTHLAND

PC CD

PC CD-ROM

LUDISGAMES

NORTHLAND

UN NUEVO JUEGO DE LA SAGA CULTURES

7+

LUDISGAMES

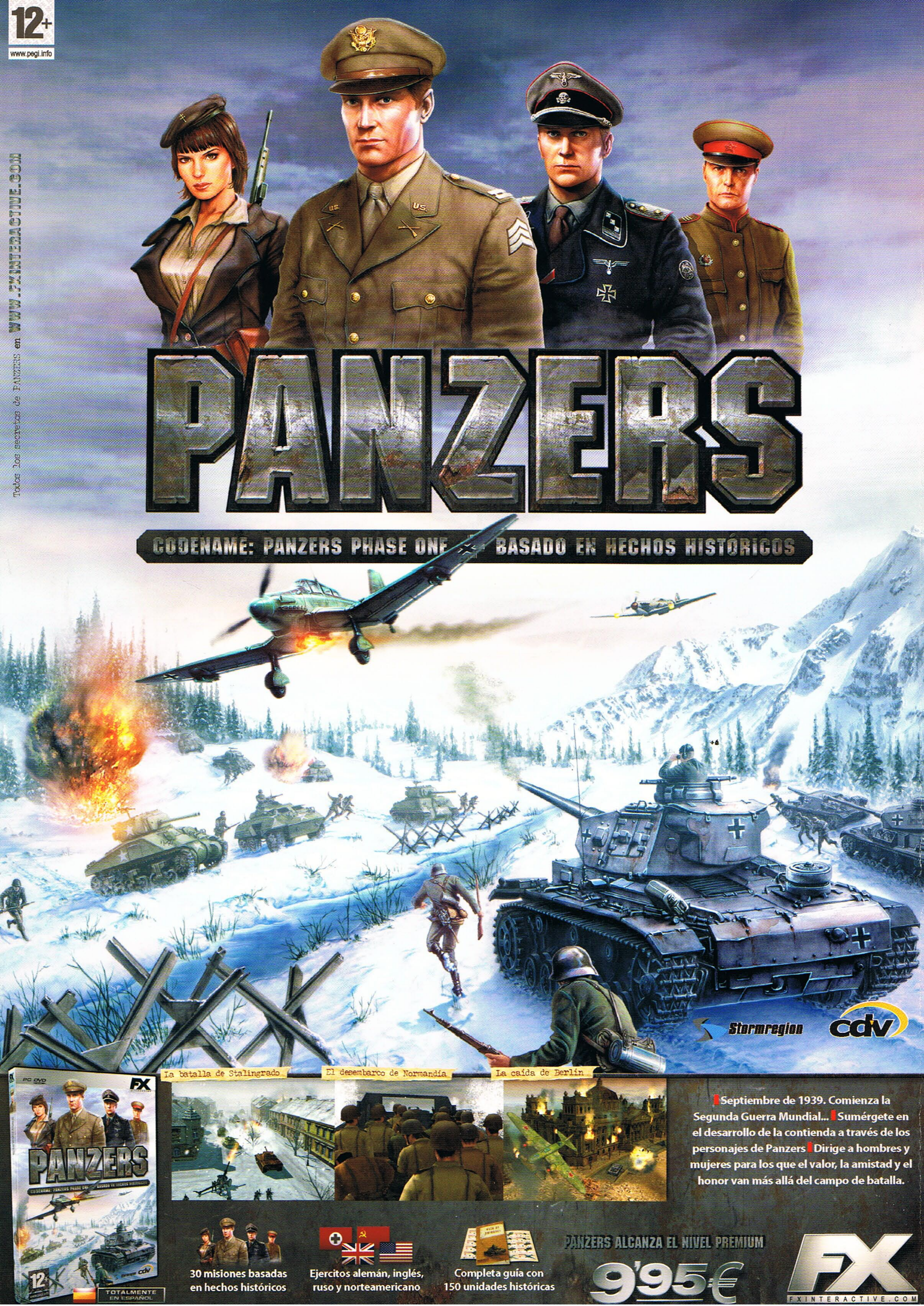
gmx media

FUNATICS SOFTWARE

Incluye Editor de Niveles

TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

AVENTURA Y ESTRATEGIA PARA PC CD-ROM


12+
www.pegi.info
Todos los secretos de PANZERS en WWW.FXINTERACTIVE.COM
PANZERS
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
Stormregion
cdv
La batalla de Stalingrado
El desembarco de Normandía
La caída de Berlín
Septiembre de 1939. Comienza la Segunda Guerra Mundial... Sumérgete en el desarrollo de la contienda a través de los personajes de Panzers Dirige a hombres y mujeres para los que el valor, la amistad y el honor van más allá del campo de batalla.
30 misiones basadas en hechos históricos
Ejercitos alemán, inglés, ruso y norteamericano
Completa guía con 150 unidades históricas
PANZERS ALCANZA EL NIVEL PREMIUM
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM
PANZERS
TOTALMENTE EN ESPAÑOL